DARK SOULS II

ダークソウルⅡ　導きの書

ファミ通責任編集

DARK SOULS II

ダークソウルⅡ　導きの書

ファミ通責任編集

DARK SOULS II

導きの書

過去も未来も、そして光すらも―

“闇の刻印”は、それが現れた人間から全てを奪うという

そしてやがて、失くしたことすらも思い出せなくなった者は
ただ魂をむさぼり喰う獣、"亡者"となる

遥か北の地、貴壁の先
失われた国、ドラングレイグ

そこには、人の理を呼び戻す
“ソウル”と呼ばれる力があるという

その身に呪いを受けた者は
朽ち果てた門を潜り、彼の地へと向かう
まるで、光に惹かれる羽虫のように

望もうが望むまいが―

DARK SOULS II

目次

DARK SOULS Ⅱ
導きの書

第１章　旅の初め

第２章　旅立ち

第３章　自分を知る

第４章　戦いを学ぶ

第５章　武器を選ぶ

第６章　世界を巡る

Chapter. 1

旅の初め

『DARK SOULS II』の考え方

探索。『DARK SOULS II』は探索するゲームである。プレイヤーは、名もないひとりの人物として、未知の世界であるドラングレイグの地を訪れた異邦人だ。狭間の洞で目覚めた瞬間から、現在いる場所もわからず、周囲の状況もわからい状態で立ち尽くしている。何の説明もない。すぐ近くに情報をくれる人物がいるわけでもない。当然、何をしていいのかわからない。と、たくさんの「?」がつくだろう。昨今の親切なゲームなら、誘導してくれる何かがあっていい場面だが、本作には、それがないのである。なぜなら、それを探していくゲームだから。「何もわからなくて、ゲームが始められない」と立ち尽くしていても何も始まらない。つぎにつながる何かが“生まれてこない”のである。自分の装備を見てみる、走ってみる、周囲を調べてみる、など、自分から行動を起こすことで、ようやく世界が動き出していくのだ。

探索をして何かを発見したら、知識として吸収していくことが大切だ。“学び”である。発見できるものはいろいろある。というより、未知の世界へ来たのだから、見たもの、触れたもの、経験したことすべてが発見となるだろう。それが何であるか、何の役に立つのか、なぜ勝てないのか？　あらゆることに対して考え、学んでいくことが必要になる。たとえば、アイテムを入手したら、アイテムを調べてみる。そこにアイテムの効果や使用方法ともに、由来が書いてあることがあり、それによって、この世界の知識や物語を断片的に知ることができるかもしれない。武器や防具なども同様だ。また、各地にいる人物（人とは限らないが)、いわゆるNPC（ノンプレイヤー・キャラクター）と出会ったときに、会話で得られる情報も貴重。何でもないような話の中にじつはとても重要なことを含んでいることもある。先を急ぎたいばかり

《通常画面の構成》

に、会話ボタンを連打して聞き逃すと、後で苦労することになるかも。敵との戦闘で負けることも多いだろうが、そのときも、なぜ負けたのか、勝つためには何をしたらいいのかなどを学んでいかないと、永遠に死をくり返すことになるだろう。重要なのは、自分で積極的に“学んでいく”ことであり、この学びが多いか少ないかで、プレイの充実度が大きく変わっていくことである。実際、探索に行き詰まることもあるだろうし、何より多くの“死”を体験することになるだろう。それは、多くの学びを体験するために用意されたトリガーなのである。どのようにプレイするかはプレイヤーの自由だが、本作は勝った、負けただけを楽しむゲームではなく、サクサクと進んでいけるタイプのゲームでもない。自分で自由に創意工夫を楽しんで、見識を広めていくロールプレイングゲームであることは忘れないようにしたい。

本作は、オンラインプレイに対応している。ドラングレイグをひとりで探索していくことは基本だが、ときにはほかの世界からの霊体を招き入れてみると、新たな発見が得られるだろう。闇霊の侵入は、それを望まない人にとっては、急に訪れる災害のようなものになるだろうが、それでも、そのとき救ってくれた“誰か”のことについては、旅のいい思い出になるはずだ。協力プレイは、初めてのプレイでは気が引けるかもしれない。だが、召喚してほしい人がいるなら、召喚してあげるというのが単純に親切である。うまいへたは関係ない。むしろ、へたな人ほど好まれたりするので、一度は試してみよう。

「難しいゲームですか？」とよく聞かれるが、それは人による。ただし、きびしいゲームであることは間違いないだろう。だが、みずから苦難を求めた先で得られるものがある。――― 達成感である。（K）

HP

HPとはプレイヤーの命の数値である。初めは「何をいまさら」と思うかも知れないが、心配はいらない。ドラングレイグの旅を始めたら、すぐにHPの大切さを身をもって知ることになるだろう。HPがなくなるとプレイヤーは死亡する。死亡して、最後に休息した篝火で復活するのだ。旅に慣れていないうちは、驚くほどあっけなく命を失い、篝火に戻されることになる。敵の攻撃によって死亡することがいちばん多いが、落下死（高所から落ちるとダメージを受け、それが崖などの高い場所なら即死となる）や、爆発物などが設置されていて、爆発に巻き込まれるケースなど、死にかたにはまったく事欠かない。そして死亡するたびに亡者に近づく。最大HPが減ってしまううえ、オンラインでは、召喚サインが見えなくなり、協力者も呼べず、ますます不利になっていく。それでも、HPがほんの僅かでも残っていれば、先に進むことができる。そのためにできる努力は最優先にすべきだ。最大HPが多く、HP残量が多いほど死亡確率は下がる。貴重な万能薬の女神の祝福とまでは言わないが、アイテムを惜しまず使い、HPはつねにフル回復。旅の先人は、当然のごとく行っているのである。

HPの回復方法

探索中に減ってしまったHPは、篝火で休息を行うか、回復アイテムや回復効果のあるスペルを使うことで回復できる。篝火で休憩するとHPが全快するうえ、毒や出血などのステータス異常も治癒するので非常に便利だ。つねに危険と隣り合わせにあるドラングレイグの旅人は、エスト瓶を始めとする回復アイテムを携帯しているものだが、傷を負うたびに消費するので入手の手間や費用も高くついてしまう。近くに篝火があるのなら、そちらを利用するほうが賢明である。

HPを回復するアイテムとスペル

注目の回復アイテムの筆頭はエスト瓶。体力回復効果がある“エスト”を入れる携帯タイプの瓶で、エストは篝火の休息時に補給する。瓶の強度を上げることができ、使用回数や回復量が増やせる。即効性があり、強化するとかなり頼りになるので大切にしよう。消費アイテムでは、雫石の系統をよく使う。HPゲージが徐々に回復していくタイプで、入手も容易。つねに多めに集めておこう。また、信仰のステータスが高いなら回復系のスペルを覚えたい。アイテムも節約できるはずだ。

 エスト瓶

 雫石

 輝雫石

 女神の祝福

 エリザベスの秘薬

 回復

生者と亡者

プレイヤーは不死なので、死亡時に篝火で復活するが、死亡する度に亡者に近づく最悪な状態にある。生者の状態で死亡すると亡者になり、亡者の状態で死亡を重ねるごとにHPゲージの最大値が減少していく。同時に容姿も悪化していくのだ。

《生者と亡者の関係》

亡者

◉亡者の状態で4回死亡

◉亡者の状態で5回死亡

◉亡者の状態で10回死亡

HPゲージ

人の像

亡者になってしまったら人の像を使う。亡者の進行具合に関わらず、ひとつの使用で生者に戻り、HPの最大値も、もと通りだ(HPは回復しない)。購入可能な数が少ないので無駄使いは避け、ボス戦直前など、使用のタイミングを考えよう。

最大HPを増やす方法

最大HPを増やすためには、レベルアップでステータスを上げる方法が基本。ほかに即効性がある手段として、生命の指輪などを装備することでHPを高めることができる。亡者状態限定で最大HP低下を抑える、繋ぎ止める指輪も注目の品である。

生命の指輪

繋ぎ止める指輪

最大HPが減少していく状況

HPの最大値が減っていくのは、亡者状態で死亡したときだけとは限らない。呪いにかかっても同じ状態になるのだ(解消に人の像を使うのも同じ)。生者のときに呪われると亡者となり、すでに亡者なら、亡者度が進行する。いわゆる呪死ではないので、ソウルを落としたり、篝火に戻されることはない。呪い属性の攻撃をしかけてくる敵や、呪いを振りまく壺に遭遇するエリアに踏み込むのなら、耐性を上げる装備を身につけておくといいだろう。

・亡者の状態で死亡	・呪われる

呪い咬みの指輪

スタミナ

あらゆる状況で消費／失うと無防備になる

HPゲージの下にある緑色のゲージがスタミナゲージだ。ドラングレイグの旅では、すべてアクションが絡んでくる。その源となるのがスタミナである。実際にいろいろなアクションをしながら、ゲージの減りを確かめてみると、どのようなものかわかるはず。メニュー画面を開いたり、ジェスチャーをしたりなど、その場を動かない行動や、歩く、走るなどのゆるやかな行動では減らないが、ダッシュやジャンプ、剣を振るうなどの激しい行動で消費し、行動を解除するともとに戻る。激しいアクションを伴う戦闘時はとくに注意。いろいろな動きの連続となるため、スタミナの管理がとても重要になってくる。

ダッシュ移動

はしごを急速上昇

剣を振るう

魔法を使う

弓を絞る

攻撃を盾で受ける

スタミナの消費

スタミナは一般的に考えられる激しい動きで消費する。左はその一例。ふつうのはしごの上り下りでは減らず、急速に上るときだけ消耗する。滑り下りるアクションでは消耗しないのである。弓を絞ると消耗し、射ると回復。また、エネルギーを使用するという意味もあり、魔法を使うときも消耗する。アクションによって消費量も異なる。エネルギー消費が高いと思われる行動ほど多く消耗するのだ。

スタミナゲージ

スタミナは自動的に回復する

消費したスタミナは自動で回復する。試しに武器を１回振ってみると、減った分が戻っていくのがわかる。２回連続で振るうと、２回分が消費され、消費分が戻る。重要なのは、２回分から戻るので、その分時間がかかるという点。３回ならさらに長くかかる。さらにスタミナを使い切った場合は、最低限のスタミナが溜まるまで激しい動きができなくなる。戦闘中ならば防御や回避が不可能になるのである。

スタミナの管理

戦闘では、激しいアクションを連続で行うことになるため、スタミナ管理にとくに気を配らなければならない。1対1の戦いで、武器をブンブンと振り回しすぎてスタミナを使い果たし、防御や回避不能のところを叩かれたり、集団戦で目先の敵に夢中になりすぎ、つぎの敵に対処するスタミナが足りなくて死亡するのがよくあるケース。武器を2回（回数はスタミナの量による）振ったら間合いをとる。スタミナの回復を待ってから、2回攻撃と、緊急回避分のスタミナはつねに温存して戦う。これができれば一人前だ。

出血時に最大スタミナ量が減る

出血属性の攻撃を受け出血状態になると、状態が回復するまで最大スタミナが減少する。出血は毒や呪いなどと同じく、属性値がプレイヤーに蓄積し、一定値を上回ると起こる現象だ。蓄積ゲージが表示され、ゲージが溜まると“出血した！”の文字が出る。最大スタミナゲージが短くなるとスタミナ管理がきびしくなり、不利である。時間の経過で回復するので敵と距離を置くのが賢明。対人プレイでそんな余裕がないときには、出血耐性を高める効果がある紅蛭の丸薬や、血咬みの指輪がとても役に立つかもしれない。

紅蛭の丸薬

血咬みの指輪

スタミナの回復を早める

スタミナの回復スピードを早めるアイテムがある。消費アイテムの緑花草は食すことで、一定時間スタミナの回復が早くなる。また、緑花の指輪は同じ効果が得られるうえ、装備中は効果が持続する。スタミナ消費が激しい二刀流で戦うときや、特大剣などを振り回す際に装備すると便利だ。指輪スロットに余裕がないなら緑花草を使うといい。双方の効果は重複するので両方使えば完璧となる。

緑花草

緑花の指輪

装備スロット

状況に合わせて切り換えて使用

通常画面で左下に表示されているのが装備スロット。装備メニューの所定の位置に、武器や魔法、アイテムなどが配置されている場合に表示され、フィールドで使えるようになる。スロットに複数装備している場合は、方向キーを押すことで切り換えられる。ふつうに探索しているときはゆっくりやれば問題ないが、戦闘中にスムーズな切り換えができなくてピンチを招くことも少なくない。たとえば、右手の武器スロットに杖と呪術の火を装備し、スペルスロットに魔術と呪術を入れていたとする。いざ魔術を使おうと杖を構えたが、魔法の表示が呪術になっていて（呪術の触媒は杖ではなく呪術の火である）発射できず、隙ができたところを叩かれるなど、よくあるケースだ。武器や魔法を積み換えたなら、切り換えの練習はしておいたほうがいい。

1 スペルスロット

表示は現在使用可能なスペル。左上の数字は使用回数。発動可能な触媒と連動していないときは暗くなっている。切り換えは方向キーの上を押して行い、スペル記憶で記憶させた順番で切り換わる。つぎに切り換わるスペルは右側に小さなウインドーで表示される。

2 右手スロット

表示は現在の右手装備武器。装備スロットに最大3つまで携帯して、方向キーの右側を押すと携帯させた順に切り換わる。ウインドー下の赤いゲージは、右武器の現在の耐久度を示す。両手持ち時は、使用不可能になった方の武器が暗く表示される（左右同様）。

3 左手スロット

表示は現在の左手装備武器。装備スロットに最大3つまで携帯して、方向キーの左側を押すと、携帯させた順に切り換わる。ウインドー下の赤いゲージは、左武器の現在の耐久度。ちなみに、武器が装備条件を満たしていない場合は、×印がつき、暗い表示になる（左右同様）。

4 アイテムスロット

表示は使用可能なアイテム。使用できない場合は暗く表示される。方向キーの下側を押すことでアイテムスロットに携帯させた順に切り換わり、つぎに切り換わるものは、小さく表示されている。下にはアイテムの名前も表示。最大の10個を携帯すると、切り換えに時間がかかるので注意。

弓系武器装備時のスロット

左右のスロットを弓や大弓、クロスボウなどに切り換えると、ウインドーの左下に、さらにふたつの小さなウインドーが現れる（右手に装備しても、左下に表示）。ここには、装備中の矢や大矢、ボルトのアイコンと装備本数が表示され、対応するボタンを押すことで射ることができる。発射不可能な状態のときは、暗い表示となる。

ソウル

所持ソウルとロスト／アイテムとしてのソウル／ソウルの活用方法

ドラングレイグでもっとも価値があると思われるのは、ソウルである。概念としてのソウルは、生命の源、あるいは魂のようなものをイメージしがちだが、その正体ははっきりと語られていない。敵を倒して入手したり死骸から拾うことができ、現在所持しているソウルが通常画面の右下に表示される。ソウルは品物と交換できるため、通貨の役割を持っている。また、レベルアップにも必要となる。財と力、つまり、多くのソウルを獲得した者がドラングレグで力を持っていると言えるかもしれない。ちなみに、旅の目的として、初めに緑衣の巡礼が語るのも、また"大きなソウル"の獲得である。

現在の所持ソウル

死亡時のソウルと回収／ロスト

プレイヤーが死亡すると、その場に所持ソウルをすべて含んだ血痕を落として、篝火に戻されてしまう。復活したときは、なんと所持ソウルがゼロになっているのだ。落とした血痕は、その場に留まっているため、回収ができる。だが、回収前に死亡すると新たに血痕が上書きされ、前の血痕が消えてロストとなる。大量のソウルは、持ち歩かないほうがいい。

回収前に死亡してロスト。注意するとは言っても、なかなかできるものではない。ソウルを落とすのが防げない以上、落としてもいいように、ソウルは使うに限る。マメに篝火で転送し、レベルアップするか品物に換えよう。

アイテムの形をしたソウル

敵を倒すと、所持ソウルのところに直接ソウルが加わるが、死骸や宝箱から拾えるのはアイテムの形である。使用することで所持ソウルにできるのだ。アイテムの状態ならば、死亡時に落とすことがないので安全。非常時に使えるように、少し残しておき、あとはどんどん使うといい。また、ボスを倒したときには、特別な形のソウルが入手できる。

一般的なソウル

特別なソウル

あらゆる取引にソウルを活用

ソウルは、買い物やレベルアップ、武器の強化、修理など、ざまざまなときに必要になる。特殊な例では、あることを行う条件としてソウルを要求してくる者もいるらしい。また、ボスを倒すことで入手できる特別なソウルを、何かと交換する者もいる。貴重なソウルなので、出会う前に所持ソウルに変換してしまうと、後悔するかもしれない。ひとつしかないアイテムは、すぐに使わないに限るのだ。

キャラクターの作成

自分ならではの主人公を作る

ロールプレイを楽しむために、自分のキャラクターにこだわりを持つのはとても大切なことである。とくにドラングレグの旅は、これといった目的を持たない状態で始まる（目的を見失った状態なのだが）ので、自分のイメージが投影しやすい。とは言え面倒なら、行き当たりバッタリで作り、成り行きで行くのもロールプレイとしては悪くはないものである。もうひとつ重要になるのが、素性やおくりものの選択。とくに初期ステータスが決まる素性は慎重に選んだほうがいい。オフラインでプレイするだけならそんなにこだわらなくてもいいが、オンラインでのプレイを楽しむなら、対人戦も見越した先々のステータスを考慮する必要も出てくるだろう。オンラインと言えば、他人に自分の姿を見られることもあるので、やはり容姿も多少こだわったほうがいいかもしれない。

キャラクター作成画面

① 素性・おくりもの
ドラングレイグの世界に来た時点の自分のステータスや装備を決める。おくりものは、追加で持ち込めるアイテムの選択だ。

② 体
性別や体の形を決める。体ではパーツのグラフィックを選択できる。性別、体型、体質の項目がある。背の高低は選択できない。

③ 顔
顔の形の選択。基本となる顔のパターンや髪型、まゆの形、髭（男性のみ）、タトゥーを選ぶ。色の選択も可能だ。

④ 詳細設定
顔の微調整を中心にした詳細設定。スライダーを使って年齢や性などのイメージで調整したり、目鼻口の配置なども指定できる。

性別

男性　女性

体格

体質

普通　筋肉

顔のパーツ

◎性別／男性

出身

髪

まゆ

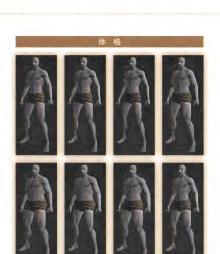
髭

◎性別／女性

出身

髪

まゆ

タトゥー

作成に迷ったときはランダム作成

キャラクターのイメージを決めたくないわけではないが、アイデアが浮かばない、あるいはどうやってもうまくできないというときは、顔の項目から選べるランダム作成が役立つ。ボタンを押すたびに6つずつ違う顔が表示されるので、あとは選ぶだけだ。髪型やまゆなどのパーツは変化しないので、それらを決めた後で実行するといい。運任せのようでもあり、天命を授かった主人公らしい決めかたとも言える。もちろん、選択したあとでさらに微調整をするというやりかたもある。

素性・おくりもの

キャラクターの作成で実質的に影響が出るのは、素性とおくりものの項目だけである。装備とおくりものにはレアなものがないので、影響が出るのは序盤だけ。だが、素性は後々まで影響するので、こだわる人は注意しよう。素性は８種類あり、ステータスがすべて異なっている。ゲームプレイ中に行うレベルアップで、自分でステータスを振り分けるのだが、自分が必要としていない部分に数値が振られているのが「もったいない」とならないように、長所だけではなく、低い部分を念入りにチェックしておくといいだろう。

素性の内容

［男性］ ［女性］

戦いに生きる戦士。筋力、技量が高く、武器の扱いに長ける。この素性のみ最初から盾を装備しているので、その点で序盤は楽に戦える。戦闘タイプということで筋力、技量が高い。いずれも必要となる数値なので損にはならないはずだ。ほかの能力は平均的。後の方針転換もしやすく戦いやすい。

◎ステータス

能力	数値
レベル	12
生命力	7
持久力	6
体力	6
記憶力	5
筋力	15
技量	11
適応力	5
理力	5
信仰	5

◎所持武器
折れた直剣／鉄の円盾

◎所持防具
アイアンヘルム／ハードレザーアーマー
ハードレザーガントレット／ハードレザーブーツ

◎所持スペル
なし

◎所持アイテム
雫石×10

［男性］ ［女性］

旅の騎士。生命力が高く、打たれ強い。生命力は素性の中でトップだ。筋力が高く、技量はそこそこ。後に大剣や大槌などを装備させやすい素性だ。信仰もふつうにあるので、回復の奇跡を覚えさせた信仰騎士もいいかもしれない。重い武器を扱うのに必要な体力と持久力が物足りないので強化しよう。

◎ステータス

能力	数値
レベル	13
生命力	12
持久力	6
体力	7
記憶力	4
筋力	11
技量	8
適応力	9
理力	3
信仰	6

◎所持武器
ブロードソード

◎所持防具
大鷲の鎧／大鷲のグローブ
大鷲のブーツ

◎所持スペル
なし

◎所持アイテム
雫石×10

《剣士》

［男性］　［女性］

技を磨いた剣士。両手に強化武器を持ち、鮮やかに戦う。所持している武器は、シミター+1とショートソード+1で、素性の中ではもっとも高威力のもの。二刀流で戦えそうだが、能力不足で発動できない。技量が高く、筋力もある。魔力もそこそこ。生命力が低いため、防御より回避中心で戦う人に向く。

◎ステータス

能力	数値
レベル	12
生命力	4
持久力	8
体力	4
記憶力	6
筋力	9
技量	16
適応力	6
理力	7
信仰	5

◎所持武器

シミター +1／ショートソード +1

◎所持防具

放浪のフード／放浪のコート
放浪のマンシェット／放浪のブーツ

◎所持スペル

なし

◎所持アイテム

雫石×10

《野盗》

［男性］　［女性］

無慈悲な盗賊。技量に長け、弓を扱える。遠近ともに対応可能。山賊ではなく、野盗である。技量がとても高い点と、弓を最初から装備しているところがポイントだが、じつは、弓は装備条件を満たしていない。信仰はそこそこあるが、理力が1で潔い。魔術や闇術を使わない人は選ぶ価値が高い。

◎ステータス

能力	数値
レベル	11
生命力	9
持久力	7
体力	11
記憶力	2
筋力	9
技量	14
適応力	3
理力	1
信仰	8

◎所持武器

ハンドアクス／ショートボウ

◎所持防具

野盗の棘兜／野盗の鎧
野盗の手甲／野盗のブーツ

◎所持スペル

なし

◎所持アイテム

雫石×10／木の矢×25

素性・おくりもの選びのポイント

おくりものの選択は、どれも探索中に入手できるものばかりなので、自分の好みで決めるといい。用途が不明なものは、巨人の木の実の種と、何かの化石。まったくわからないと選びようがないので、ひと言だけヒントを書くと、巨人の木の実の種はオンラインが関係するアイテム。そして、何かの化石は交換するアイテムである。治癒の品々は、内訳を右の表に掲載したが、数だけ見てもけっこうお得なセットである。"なし"は、本当に何もない状態だ。深読みしても何ももらえないのである。

素性の内容

巡礼の聖職者。高い信仰による奇跡で道を切り拓く。聖職者なので信仰の高さは当然。筋力が高めなところも長所である。技量が低いので武器は打撃武器の槌が適している。だが、持久力の低さが問題。武器使用だけではなく、奇跡の詠唱にもスタミナが必要なので、後で上げる必要に迫られるはずだ。

◎ステータス

能力	数値
レベル	14
生命力	10
持久力	3
体力	8
記憶力	10
筋力	11
技量	5
適応力	4
理力	4
信仰	12

◎所持武器
聖職の聖鈴／メイス

◎所持防具
古竜院の長衣

◎所持スペル
回復

◎所持アイテム
雫石×10

知に長けた魔術師。高い理力と記憶力で魔術を操る。魔法に特化した分、ほかが犠牲になっている。遠距離からの魔術攻撃を主体にて戦い、近接は技量系の武器で致命の一撃を狙おう。育成して短所を補うより、長所を伸ばすといいが、スタミナがないと魔術が使いにくいので、持久力は必要になる。

◎ステータス

能力	数値
レベル	11
生命力	5
持久力	6
体力	5
記憶力	12
筋力	3
技量	7
適応力	8
理力	14
信仰	4

◎所持武器
魔術師の杖／ダガー

◎所持防具
亡者魔術師の黒ローブ
異国のズボン

◎所持スペル
ソウルの矢

◎所持アイテム
雫石×10

おくりものの内容

おくりもの	説明
なし	おくりものなど何もなかった
生命の指輪	古い古い指輪、HPが少しだけ増える
人の像	何かに見える像、亡者から生者に戻る
治癒の品々	内訳は雫石×10、輝雫石×3、古びた雫石×1、毒の苔玉×5

おくりもの	説明
帰還の骨片	最後に休息した篝火に戻る。持っていると安心だが安全な旅などない
巨人の木の実の種	巨人の木から成ったもの。食べられない
篝火の探究者	篝火に注ぐと周囲の敵が強くなる
何かの化石	ただの石の塊。何かの役には立つかもしれない

《探索者》

［男性］　［女性］

各地を巡る探索者。秀でた力は持たないが、アイテムをたくさん持っている。能力で目立つのは適応力の高さ。耐性や敏捷が高いということ。ほかは秀でていないが、悪くもない。アイテムの所持は魅力的。おくりもので治癒の品々を選ぶと序盤がかなり楽。矢とボルトはあるが、弓は所持していない。

◎ステータス

能力	数値
レベル	10
生命力	7
持久力	6
体力	9
記憶力	7
筋力	6
技量	6
適応力	12
理力	5
信仰	5

◎所持武器
ダガー

◎所持防具
旅商人の帽子／旅商人のコート
旅商人のグローブ／旅商人のブーツ

◎所持スペル
なし

◎所持アイテム
雫石×20／魔力壺×8／芳ばしく香る粘液×4
七色石×5／錆びついた硬貨×2／修理の光粉×1
ファロスの石×1／ウッドボルト×20
魔法晶石の指輪×1／木の矢×20

《持たざるもの》

［男性］　［女性］

素性の知れぬ裸の人。何も持たず戦う。この体こそが生の証。本当に何も持っていない。殴って戦うことになる。そもそも、最初に着ていた服は脱いで捨ててしまったのか？　能力は6で統一。レベルも1。そのまま好きなように育てられる。おくりものも、"なし"を選択するのが、粋というものだ。

◎ステータス

能力	数値
レベル	1
生命力	6
持久力	6
体力	6
記憶力	6
筋力	6
技量	6
適応力	6
理力	6
信仰	6

◎所持武器
なし

◎所持防具
なし

◎所持スペル
なし

◎所持アイテム
なし

キャラクターフェイス作例 やってみた!

実際に作ったキャラクターの作例を紹介。手順も付けて解説してみた。地味なキャラクターにして、自分を投影するというプレイもオススメだが、今回は個性が強いキャラクター作りに挑戦。女性はもちろん可愛く。とか言ってお婆さんキャラクターもこっそり作った。作るだけなら、こっちの方が楽しいんだけどね。

男性キャラクター

before

after

屈強で無骨な騎士を作ってみた

大きい武器を振り回したい、ということで大剣が似合うキャラ作りに挑戦。体格は、いちばん太いのを。顔のベースはデフォルトのもの。最初に髪やまゆ、髭のパーツを選んでから、一気に詳細設定へ。年齢、性イメージはおっさん（そんな選択肢はない）。それを形状1、2で調整する。ポイントは2の中にある頬とあご。太くではなく、締めるのです。で、あごを短くすると顔が四角くなる。口は“喜”にして、色を調節して完成。通称、アカオニで。

《 そのほかの作例 》

女性キャラクター

before

after

知的なブロンド美人はいかが?

体格は筋肉質もいいけど、生足の魅力に勝てずに“ふつう”にした。顔は好みに近いものをベースにして、あまり極端な変更をしないのがコツ。女性の顔は、数ミリ単位で印象が変わるので、一度崩れると手に負えなくなる。とにかく印象は第一に。詳細設定の形状1を使って、目鼻の配置を動かしつつ、自分が「いっしょにお茶でもいかがです?」と声をかけたくなったらストップ。あとはテンションが上がって楽しく作れる。作り込み過ぎは、失敗のもとです。

《 そのほかの作例 》

Chapter. 2

旅立ち

【 DARK SOULS II 導きの書 】

基本的な進め方

マデューラの地を起点に世界を探索していく

ドラングレイグでの旅は隙間の洞から始まり、マデューラの地へたどり着く。このマデューラこそ、本格的な旅の出発点であり、旅の拠点となる場所だ。ここからは完全に自由行動である。この場所を訪れたなら、まずやっておくべきことがある。ひとつは篝火の点火。ふたつめはNPCの緑衣の巡礼と会話すること、そしてできるだけ探索して情報を集めていくことだ。

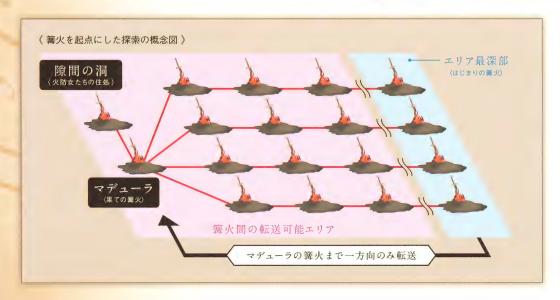
ところで、ドラングレイグには数多くの篝火が点在しているが、そのすべてに名前がついている。マデューラにある篝火は、果ての篝火という名前だ。ドラングレイグの果てに位置する篝火ということだろう。緑衣の巡礼は、その篝火の少し先の岬で海を見つめるように立っている。彼女が旅の導き手である。話しかけると、「ヴァンクラッド王に会う」そのために「4つのソウル」を集めるなど、おぼろげに目的が見えてくる。ここからさらに探索を進めていこう。

拠点となるマデューラから各エリアへ

ドラングレイグの旅の基本を説明しよう。旅の起点となるのは、マデューラの地。マデューラから、つながっている各エリアへと進み、そのエリアからさらに先へと進んでいくことになる。各エリアにも篝火が点在しているので、そこを中継拠点として探索をしながら、先へ進んでいくといいだろう。各エリアには敵が徘徊していたり、巧妙なワナがしかけられている。また、ルートの選択は自由だが、ルートの先へ進むごとに危険度が高くなる。難しいと思ったら、篝火の転送で引き返して違うルートを進むほうがいい。ちなみに各ルートの行き着く先は、必ず、はじまりの篝火になっている。

マデューラの篝火が旅の起点

マデューラの篝火は、ほかとは異なる機能が備わっている。しかし、拠点となる理由は、篝火そのものより、レベルアップや買い物、武具の強化、修理など、マデューラの地でできることが多いからである。この地より旅だった後も、何度もこの篝火を利用することになるだろう。

篝火

ドラングレイグの各地にある篝火は、旅人の休息地として欠かすことのできないものである。発見時は火がついていない状態だが、点火すると休息が可能となり、休息すると便利な機能が活用できるようになる。敵が近くにいると点火まではできるが、休息ができない。侵入されたり、味方を召喚しているときも同様である。ちなみに、点火だけ済ませば、転送リストに記憶される。また、死亡時に復活するのは、最後に休息か点火をした篝火であることも覚えておこう。

発見時の篝火

◎篝火の休憩で得られるメリットとデメリット

メリット	デメリット
◇体力が全回復する ◇エスト瓶の使用回数が全回復 ◇装備の耐久度が全回復する(破壊時は不可能) ◇メニュー表示されるさまざまな機能が使える ◇敵が初期配置に戻る	◇休息すると倒した敵が復活する

篝火でできること

篝火で休息すると、体力や装備の耐久度、エスト瓶の使用回数などが自動回復する。同時にメニューウインドーが開き、さまざまな機能が活用できるようになる。メニューの内容は下表のとおりだ。また、たいまつを持っている場合に篝火に近寄ると、「篝火で休息する」の裏側に「たいまつに火をつける」という“切り替え”表示が出る。これを選択すると、たいまつに着火できるのである。

◎篝火のメニュー

転送	現在いる篝火から記録されている篝火へ移動する
スペル記憶	各魔法をスペルのスロットに載せ換える
くべる	アイテムをくべることでさまざまな効果を得る(右参照)
アイテムボックス	携帯しているアイテムを入れ換えて整理する
たいまつに火をつける	持っているたいまつに火をつける

◎篝火にくべられるもの

人の像	くべた後、一定時間オンラインの侵入・協力を受け付けなくなる
篝火の探究者	くべた篝火周辺の敵を強化する
導き者の骨粉	エスト瓶の回復量を高める(マデューラの“果ての篝火”専用)

篝火の転送のしくみ

篝火で転送を選ぶと、これまで立ち寄った点火済みの篝火が掲載されたメニューが開く。選択すると転送が実行されるのだ。篝火は、ドラングレイグ中にかなり多く存在していて、簡単に発見できないものもある。しばらく旅を進めた後で転送画面を見ると、「???」の転送先が表示されるようになる。メニューの前後の配置から、だいたいの地点が予測できるので、探してみるのもいいかもしれない。

マデューラ 拠点となる地

さまざまな人が集まってくると さらに便利な拠点となる

マデューラの地は広く、ちょっとした荒野のようでもある。周囲には朽ちかけた小屋が複数点在していて、中に入れる場所や鍵がかかっていて入れない場所もある。初めて訪れた場所は、念入りに探索をする。ドラングレイグを旅する者にとっては常識である。ひとつは身を守るために、ひとつは情報を得るために、そして新たな扉を開くためにだ。

ここには、緑衣の巡礼をはじめ、さまざまな人物がいる。まず、そのひとりひとりに話しかけて情報を得ていこう。あとは、周囲に何かないかを調べる。敵がいない土地なので、安心して探索の術を練習できるだろう。もっとも、安全な場所など、どこにもないのだろうが。

5つのエリアと接する地

探索を進めると5つの出入り口を発見できる。ひとつは、ここにたどり着く前にいた隙間の洞に通じている。そのほかは未知のエリアに通じているのだ。とはいえ、すべての出入り口が通行できるわけではなさそうである。また、中央の縦穴などは一見すると下りられそうにも見えるが、かなりの深さがあり、飛び降りたら落下死するか、助かってもかなりのダメージを受けることになりそうだ。ダークリングか帰還の骨片を使うという手もあるので、試せるが……。このルートも含めて、初めは3つのルートが選別できる。もちろん、どれを進むかはプレイヤーの自由である。

❶隙間の洞へ／❷石像により閉ざされている扉へ
❸危険な大穴／❹地下の水路へ／❺城郭内の通路へ

《マデューラを海側より見た図》

緑衣の巡礼

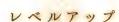
マデューラの篝火の近くにいる緑衣を纏った女性。初めは岬にたたずんで海を眺めている。最初に話しかけたときにヴァンクラッド王に会うように言われ、エスト瓶を渡される。2度目に話すと苦難を求めろという会話になり、3度目に話しかけたときに、"名を禁じられた4つのもの"のソウルを集めて戻るように言われ、レベルアップが可能になる。それ以降に話すと、メニュー画面が開くようになり、レベルアップやエスト瓶の強化、話す、立ち去るが選択できるようになるのだ。そこにいたるまで、都合4回の会話が必要になる。ちなみに、この国で出会う人物は、一度の会話ですべてを話さない。また、場所を移動してから再び話しかけると違う会話になることがあるので、聞き漏らしをしないように注意しよう。緑衣の巡礼は、場所を変えて帰ってくると、以後は篝火の近くに移動して待っている。

エスト瓶

緑衣の巡礼からもらえる回復アイテムのエスト瓶は、ひとつしか手に入らない貴重なアイテムだ。手に入れた時点での使用回数は、なんと1回。いくら即効性がある便利な回復薬といっても、ただの1回では心細いだろう。そこで強化が必要になる。緑衣の巡礼に話しかけてメニューを見ると、エスト瓶の強化という項目がある。選択すると「エストのかけらを渡しますか？」というコマンドが出るので、エストのかけらを渡せばいい。注意したいのは、強化段階は、飲める数に+1回であるということ。+0で1回なので+3のエスト瓶は、4回使うと空になると考えればいい。また、篝火に貴き者の骨粉をくべることで強化できるのは、エスト瓶の回復量のことである。混同しないようにしよう。エストのかけらは探索で入手できる。もしかしたらマデューラにもひとつくらいは落ちているかもしれない。

エスト瓶

エストのかけら

貴き者の骨粉

レベルアップ

プレイヤーのレベルアップも緑衣の巡礼のメニューから実行する。所持しているソウルを、9つあるステータスの項目に振り分けることで、自分の能力を強化していくのだ。敵を倒し、経験値を入手してレベルが上がるタイプとは異なり、自分の好みに沿った形のキャラクターに育成できる。どんな形にするのもプレイヤーの自由だが、方針に迷ったときは、42ページからの育成解説も参照して考えてみよう。

マデューラにいる人々とできること

緑衣の巡礼のほかにも、多くの人がいるので話しかけてみると、いろいろなことがわかってくる。塔の下にいるソダンは、基本的な情報を教えてくれる。やがて、彼と青教の誓約を交わせるようにもなるだろう。小屋の入り口の前には、亡者の鍛冶屋が座っている。さらに、もうひとつの小屋の中には人の言葉を話す猫、別の小屋には防具屋がいる。どちらも会話の後で、メニューが表示され、買い物ができるので、ひととおり品揃えを確かめよう。そのほかにもさまざまな人物がいるので、捜してみるといい。

誓約を交わす

最初に訪れた時点ではピンとこないかもしれないが、マデューラではふたつの誓約が交わせる。ひとつは、ソダンの青教だが、もうひとつは、石碑を調べることで結べる覇者の誓約だ。誓約についての話は36ページを参照してほしい。青教は、旅を始めて間もない段階で突然言われるので（しかも宗教）敬遠してしまいがちだが、頼りになる誓約だ。誓約は何度でも結び直せる。ものは試しということもあるので交わしておくといい。逆に、覇者の誓約はよく考えてから結ぼう。

品物を買う

小屋の中には防具屋マフミュランがいる。会話で得られるのは個人的な情報ばかりだが、防具が買えるようになる。彼に限らないが、物売りをする人物は、旅が進んでから会うと品揃えが増えていことがあるので、マメに覗いてみるのがいいだろう。もうひとつの小屋にいるシャラゴアという猫は、物知りでなかなかの情報源。指輪とアイテムを売っている。下の鍛冶屋レニガッツもそうだが、ドラングレイグでは物売りを生業にしていなくとも、物を売る者は多いのだ。

鍛冶屋で武具を鍛える

鍛冶屋レニガッツは、小屋の鍵を捜している。入手して小屋の扉を開けると、鍛冶屋を再開するのだ。武具を強化してくれるほか、壊れた装備の修理も行う。武具の強化には素材が必要になるが、強化素材のいちばん下のクラスの、楔石の欠片も売っているので便利。また、鍛冶屋ということからか、武器や防具の品揃えもよく、矢やボルトまで扱っている。武具の強化もソウルが必要。所持ソウルが増えたら強化を試そう。

いろいろな人が集まってくる

最初に訪れたときでも、そこそこ人が多い集落なのだが（もっともドラングレイグには集落自体がないが）、エリアの探索を始めて、各地でさまざまな人物と出会うと、やがてマデューラにやってくる者が現れてくる。こうして人が増えるごとに集落は賑やかになるのだ。たとえば、アイテムの購入でも、人によって扱う品物が違うため、いろいろなものが購入できるようになる。そうなるとますます拠点として便利になるので、さらに訪れる機会が増えるはず。旅が進んでいるという実感も涌くことだろう。

Hint　プレイヤーとNPCとの関わりかたでロールプレイが構築されていく

NPCの中には、一度出会って別れたたあと、また、異なる場所で再会するタイプがいる。召喚サインを出したり、侵入してくるNPCもいるなど、さまざまなケースがあるが、これらは連続したイベントのようになっていて、ストーリーのように進行していくのだ。行く末を見届けるだけでも楽しいが、こうしたNPCと、すべての場所で会うことかできれば、最後に何かを得られるかもしれない。

エリアの探索

フィールドのどこかで発見するもの

マデューラから旅立ち各エリアに出ると、通常の世界では見ることのない、さまざまなものを発見する。ここでは、ドラングレイグの世界で見られる珍しいものや珍しい現象の一部を紹介していこう。何者がどんな意図で配置したものなのか、悪意なのか善意なのか、想像していくとなかなかに楽しくも恐ろしくもある。プレイヤーは、各エリアの主が支配する世界に踏み込んだ旅人という立場だ。巧妙に仕掛けられた罠や隠された扉などは、突然の訪問者であるプレイヤーを対象として配置さたものではなく、おそらく、これまでに訪れた数多くの旅人を想定して設置されたものであろう。悪意に満ちたトラップが狙うものはもちろんソウルだろうか。また、エリアに設置されたものをうまく活用することで、道が拓かれるということもある。ともかく、設置されたものが何であるかくらいは知っておいたほうがよさそうである。

霧の壁

エリア内の区切となる霧。境界の扉のような役割をしている。調べると中に進むことができ、通常はくぐったと同時に消滅する。エリアの主のいる区画にも霧があるが、一方通行になっていて、主を倒さないと消滅しない。霧自体に危険はないが、霧をくぐった直後の襲撃には注意が必要だ。

宝箱

よく見かける宝箱は、木製のものと鉄製の２種類。開けると、中のものを入手できる。木製のものは燃えることはないが、衝撃には弱い。必要以上に剣などで叩いたら壊れてしまい、中身がゴミクズに変化してしまう。周囲で戦闘はさけたほうがいい。鉄製のものは丈夫で安心。箱にはさまざまな罠が仕掛けられていることもある。

スイッチ

特別な扉を開いたりリフトなどのギミックを作動させるためのもの。調べることで動かせる。レバータイプのものをよく見かけるが、ボタンのようなものもある。大がかりなものになると、複数のスイッチがあり、すべて作動させることでギミックが起動する場合もある。基本的には、進行できなかった道が拓かれるなど、行き詰まったときの打開策につながることが多い。

ショートカット

近道。たとえば、扉を開こうとしたら「こちらからは開かない」というコメントが出た。一度あきらめて、先へ先へと進んでいく。奥まで進んだところに、扉を見つけ、開いたらさっき開かなかった扉だった、というようなこと。木を蹴り倒して橋を架ける、はしごを下ろすなどもよくある。

メッセージ

オンライン時に見える。読んでみて、よい内容だと思ったら評価をしてあげよう。書いた人の体力が回復するらしい。メッセージは自分も残せる。ネタバレを避けるなら読まないほうがいいが、メッセージの表示位置だけで、答えが閃くこともある。

はしご

上っているときにダッシュすると、素早く駆け上り、下りだとスーッと、両端を握って滑り降りる。木製が多いが、エリアによってデザインが異なり、壁と同化する色のものだと、見失なってしまい、通り過ぎてしまうこともあるので注意したい。

幻影

オンライン時に見える白い影。正体は、ほかのプレイヤーの姿を映し出したもの。幻なので、お互いに話したり、ふれあうことはできないが、行動を眺めていると、ヒントになる行動をとることもあるからあなどれない。暗闇から突然現れ、敵かと思ってヒヤっとさせられることもよくある。

血痕

オンラインプレイ時には、ほかのプレイヤーが、死亡地点に落とした血痕が見えるようになる。血痕を調べると、そのプレイヤーが死んだときの様子が幻影となってリプレイされる。死亡原因を調べると、対応もしやすい。

樽・壷

壺には、毒や酸、呪いなど恐ろしいものが入っていることがあり、破壊時にダメージを被る旅人も少なくない。樽はふつうの樽と黒い樽があり、黒の樽は火属性の攻撃や衝撃で爆発する。数が多いときは引火して大爆発を引き起こすので注意。

つるすべの交換

小さな
つるすべ石

つるすべ石

鳥の巣のような場所に近づくと、声か聞こえる。つるつるしたものや、すべすべしたものを欲しがっているようだ。該当しそうなものを選んで置くと別のアイテムに交換してくれる。正体がわかりにくい、そのままの名前のつるすべ石の使いどころは、そのまま、ここなのである。

ファロスの石

隠し扉

一見ただの壁だが、調べてみると扉になっている文字どおりの隠し扉。見た目や音では、まず発見できない。壁を叩いても反応しないので、叩いて歩くのはまったくのムダ。武器の耐久度が消耗するだけである。階段の途中など斜めの壁にはないので、それ以外をマメに調べて探すしかない。

ファロスの仕掛け

3つの穴が開いた顔のような一枚岩。壁や床に仕込まれている。口のような場所にファロスの石を置くと、付近にある仕掛けが作動する。効果は作動させてみないとわからない。隠し扉や灯りの点灯など便利なものも多いが、トラップが仕込まれている場合もある。石はなかなか集めにくいが、使わない手はない。

ブービートラップ

罠。床のスイッチを踏みつけたら、壁から矢が飛んでくるものや、バリスタが設置されていて、部屋に侵入した者を射るものなど、仕掛けは簡単だが脅威的な存在。敵に追われていたときなどに遭遇したら、死につながることもある。勘のいい旅人ならローリング回避で避けられるかもしれない。

暗闇

ドラングレイグには、いたるところに暗闇がある。初めにたどり着いた隙間の洞も真っ暗なエリアだったが、エリア全体ではなくとも、部屋の中や洞窟など、視界が悪い場所が多数存在しているのだ。旅人のあいだでは暗闇ではたいまつを使い、灯火台に火をつけるのが常識となっている。また、魔術の照らす光が使えれば、片手をふさぐことなく明かりが得られる。

たいまつの活用

たいまつはアイテムとして入手するが、ふつうのアイテムとは扱いが異なる。アイテムとしては表示されず、着火と同時に左手に自動で装備される。また、装備リストには個数ではなく時間が表示されるのである。これは制限時間で、1本目を入手すると5分となり、火をつけているあいだに時間が減っていく。新たなたいまつを手に入れると5分追加されるのだ。店売りはないので大切に使っていこう。着火は、篝火か火のついた灯火台、アイテムの火の蝶でできる。

Hint

思わぬものが使えることもある

序盤で発見できるであろう、石の棺。凶悪なモンスターに追われながらも調べてみると、中に入れるようだ。避難するつもりで入ってみると、思わぬことが起こっている。とにかく、何が起こるのかわからない世界である。これは、ほんの一例でしかない。何かが隠されているときには、「開ける」「中に入る」など、具体的なメッセージが出るので、読み飛ばさないように注意。戦闘中などは、表示されていても、見逃してしまうことが多いのだ。

敵対プレイ

他人の世界に侵入して敵となって戦う

基本的にはひとりの旅ではあるが、オンラインにつないでいると、ほかの世界のプレイヤーと接することがある。ドラングレイグには、時空のズレとか、ゆがみのようなものがあるらしい。突然、赤い姿をした闇霊が侵入してきて、こちらを狙ってくることもあるのだ。逆に、こちらが侵入することもできる。その場合は、ルールをよく知っておく必要がある。マナーも大切に。

マルチプレイでの侵入［対人］
（オンライン専用）

オンラインに接続している場合、ほかの誰かの世界に侵入して戦うことができる。通常は闇霊として、ひび割れた赤い瞳のオーブを使用して侵入する。ほかにも侵入の目的が異なるタイプの侵入ができるので、それぞれに対応したアイテムを使用して侵入を試みよう。おおまかな手順は下表のとおりになっている。

ひび割れた赤い瞳のオーブ

◎侵入するまでの手順

1	クライアント(侵入者)が侵入用のアイテムを使用する
2	クライアントは自動的に選ばれたほかのプレイヤー(ホスト)の世界に侵入する
3	クライアントが侵入先のホストを倒すと勝利
4	誓約に則った侵入は、誓約ごとのルールで侵入する

◎侵入からの帰還条件

1	勝利条件を達成する
2	ホストがエリアの主の霧の壁に入る
3	侵入から一定時間が経過する
4	クライアントかホストが死亡する
5	クライアント自身が決別の黒水晶を使う

◎侵入プレイの勝利報酬

1	クライアントとして勝利するとホストのステータスから換算された量のソウルを得る
2	アイテム"憎しみの証"を入手

◎赤いサインろう石でのプレイ

1	クライアントが赤いサインろう石で召喚サインを書く
2	ほかの世界に赤いサインが表示され、ホストが召喚する
3	闇霊として召喚されホストと戦う
4	ホストの死亡で勝利、クライアントの死亡で敗北

NPCの侵入
（オンライン/オフライン対応）

エリアの探索を進めていると、NPCの侵入者が現れることもある。この侵入は、オフラインでも発生する侵入だ。対人戦ではないので、ひとつのイベントとして楽しめばいい。名前を見れば相手が人かNPCかが判別できる。NPCの名前が日本語のものはNPC、日本語がないものは対人である。勝利条件はふつうの対人戦と同じだ。エリアの主の霧に入ればNPCでも帰還する。

協力プレイ

霊体と協力して強敵と戦う

オンラインプレイ時には、地面にある召喚サインを調べることで、ほかの世界のプレイヤーとの協力プレイが楽しめる。いっしょにエリアの主を倒したり、道案内を頼んだり、侵入者の撃退を頼むのもいい。工夫次第で、プレイの幅は広がっていくのだ。サインを出しているのは、すべて召喚を望んでいる人である。自分が初心者であっても遠慮せず呼び出してあげよう（初心者大歓迎！）。

マルチプレイ時の協力プレイ
（オンライン専用）

召喚で呼び出せるのは最大ふたりまで。青教の誓約などで、青の守護者がすでに出現している場合はひとりだけ呼ぶことができる。つまり、味方は最大ふたりということだ。ただし、サインは生者の状態でないと見えないので注意しよう。自分が協力する側になりたい場合は、召喚時間が短めの、小さい白いサインろう石か、長めの白いサインろう石を使うだけでいい。おもなルールは下表を参照。ちなみに、回復系アイテムは使用可能だが、侵入者がいると使用不可能になる。覚えておこう。

白いサインろう石

小さい白いサインろう石

◎協力プレイからの帰還条件

1	勝利条件を達成する
2	侵入から一定時間が経過する
3	クライアントかホストが死亡する
4	ホストかクライアント自身が決別の黒水晶を使う

◎協力プレイの手順

1	クライアント（召喚される側）が召喚サインを書く
2	ホスト（召喚する側）がサインを調べてクライアントを召喚する
3	ホストとクライアントがホストの世界で協力プレイをする
4	一定時間が経過するか、エリアの主を倒すと勝利
5	誓約に則った召喚は、誓約ごとのルールが存在する

◎協力プレイの勝利報酬

1	通常のサインのときはクライアントがアイテム"信義の証"を入手
2	小さいサインでの召喚時はつるすべ石を入手
3	倒した敵のソウルをホストクライアントがそれぞれ入手
4	侵入者を撃退した場合は侵入者のステータスから換算された量のソウルを入手

NPCとの協力プレイ
（オンライン／オフライン対応）

NPCの召喚サインは、ボスの霧の前だけでなく、離れたところに出されていることがある。序盤では、ミラのルカティエルのサインがそうだ。NPCによっては、見つけにくい場所にサインを出している者もいるので、注意深く見てみよう。NPCがひとりなら、人間のプレイヤーを追加で呼び出せる。また、NPCのサインであっても、亡者だと見えないので注意しよう。

誓約

ドラングレイグの世界をより深く楽しむ ゲームクリアーとは別の目的を持つプレイ

誓約とは、ドラングレイグの世界をより楽しむための個別の遊びである。初めに設定した素性がまえの世界での職業だとするならば、誓約はドラングレイグの旅の中で見つけた職業という考え方ができるかもしれない。好きな誓約を選んで所属する過程は、職業の選択と同じで、職に就いたらそこで誓約ランクを上げていくのである。もちろん、報酬も出る。何より、それぞれの誓約で己を高めることは、自分を高めていくことにほかならない。自分が何者であるかのイメージも鮮明になるはずだ。誓約はふつうの探索と平行して進めることができる。また、旅を終えた後も楽しめるので、ドラングレイグの旅を長く続ける要因にもなるのである。

誓約を結ぶ方法とメリット

誓約を結ぶ相手だが、すでに初めに立ち寄るマデューラの集落で結べるふたつの誓約で紹介したとおり、誰かと結ぶケースと何かと結ぶケースが存在する。それらは、エリアの方々に散らばっており、出会いかたや出会うタイミングも異なっている。ふつうに旅を進めていけば、ドラングレイグの国をほぼ回ることになるので、特別なもの以外はいつか出会うことになるだろう。誓約を結ぶと誓約指輪がもらえる。誓約の中には指輪を装備していない状態では、何にも起こらないものがある。特定の場所に呼び出されるような誓約を結んでいるときには、外してしおけば呼び出されることがないので、使い分けよう。また、誓約はいつでも結び直すことができる。ペナルティもなく、誓約ランクもキープされるので、見つけたらとにかく結んでおくといい。誓約によっては、誓約指輪以外に、特別なものが無償でもらえたり買い物ができたりする。それだけでも誓約を結ぶ意味があるのだ。

おもな誓約

誓約の一部を紹介しよう。ここに掲載している以外にも誓約は存在している。一度でも結んだことがある誓約は、マデューラにいる、愛しいシャラゴアの“誓約一覧”で確認できる。残りの数もわかるはずだ。オンラインが関わる誓約が多いが、オフラインでも対象となるアイテムを集めることで楽しめるものもある。敵を倒して集めるという手もあるので、挑戦してみるといいだろう。

青教

誓約を結んだ状態で侵入されると、青の守護者が助けに来るという、弱者のための誓約。特別に自分が何かをするわけでもなく、青の守護者のプレイヤーに助けてもらえばいいだけという一風変わった誓約で、いちばん初めに結べる。

太陽の後継

召喚され、ほかのプレイヤーを助けていくことを目的とした誓約。誓約を結ぶと通常は白色の召喚サインが金色で出せるようになり、自身の召喚時の体色も金色になる。登場ポーズも独特のものになるので、かなり目立てる。

ネズミの王

ネズミの王が支配するエリアを守る誓約。エリアに侵入してくるプレイヤーを強制的に召喚して倒す。誓約指輪を装備しているときに、対象エリアにほかのプレイヤーが踏み込むと自らの世界に召喚し、待ち受ける形で戦いが始まる。

青の守護者

青教の誓約を結んでいるプレイヤーが侵入されたとき、すぐにその場に駆けつけ、侵入者を倒す役割を帯びた誓約。また、罪人の世界に侵入してこれを誅する役割も持っている。血の同胞の誓約と真逆の立場となる。霊体時の姿は青色。

鐘守

どこかにあるという鐘を守る誓約。誓約指輪を装備しているときに、鐘楼のあるエリアにほかのプレイヤーが踏み込むと突然転送され、戦いが始まる。鐘楼は世界にふたつあるが、どちらもふつうの方法ではいけないようだ。

血の同胞

他人の世界に侵入して、プレイヤーを倒すことを目的とした残忍で非道な闇の誓約。ほかの世界のプレイヤーを救援する青の守護者を倒すなどでランクが上がるが、他人を倒すと罪が高まり、青の守護者に追われる立場となる。

覇者

マデューラの覇者の石碑を調べると結べる。敵が強くなるという修羅の誓約で、協力プレイも不可能になる。誓約を破棄すると敵の強さは通常に戻る。誓約を結ぶときに警告が出るほどなので、結ぶときはよく考えよう。

ドラングレイグの奥の細道

『DARK SOULS』シリーズでは、おなじみの落下死。敵との戦いのつぎに多い死亡原因は、おそらくコレじゃないかと思っています。落下死する原因はいろいろあるけど、まっすぐな道だと思っていたら、一部分だけ細くなっていて、スポっとはまることがよくありませんか？　自分が疲れているか、敵を倒して慢心しているか、要するに油断しているわけですが、何もない(ないから困る)ところでいきなり落ちるので、思わず「ひぇっ」と声を上げてしまいます。

コノヤローって言う対象がないだけに、ひとりでプレイしていても赤面するほかはないですが、オンラインにつないでいて、侵入してきた闇霊がこっちに向かってきて、手前で急に落ちたときは、相手の赤面している顔を想像して、夜中に3度くらい思い出し笑いができます。でも明日は我が身。くわばらくわばら……。

暗い場所がたくさんありますので、たいまつが必要になることが多いようです。たいまつは時間制限がありますので、近くに灯火台を見つけたら灯火台を灯していくのがいいでしょう。最初は、篝火で火をつけて、灯火台まで行って着火。そうしたら、つぎの灯火台を探して、また着火……。そうしていると、たいまつの時間がなくなって、たいまつが足りなくなりません？　だいいち、たいまつ着けて歩くなら、そもそも灯火台を灯す意味がないだろうがっ!

……と思うかも知れません。灯火台に火を灯したら、一度たいまつを消して、その灯火台の照らす範囲で灯火台を見つける。それから、つぎの灯火台に直行して着火。これで灯火台を探している間の浪費が省けます。それがわかっていれば、この暗いところでさまよわなくてもよかったのに。と後悔したところで、たいまつをこまめに消すようにしたのですが、うかつに消すのもどうかと。その場で着火できるアイテムの火の蝶がなくて、着火できる地点まで逆戻り。で、戻っていく途中に、スポっとはまることは、ありませんか？

あなたの心にエストを

Chapter. 3

自分を知る

ステータス画面

自分の能力を確認／ヘルプボタンを活用する

現在の自分の能力を、まとめて見ることができるのがステータス画面だ。数多くの情報がひとつの画面に集合しているので情報量が多く、一瞬で理解するのは正直困難。だが、実際の旅では、自分の能力に関して知りたいことが出てきたときに使う機会が多いので、自分が頻繁に調べる項目の意味が理解できていれば問題はない。ステータスの役割がわからないときは、ヘルプボタンを押せば調べられるが、ひとつずつの表示となるため、見比べるのには適さないのが難点だ。内容を一覧にしたので、実際の画面と照らし合わせて活用してほしい。

プレイヤーステータス画面を知る

プレイヤーステータス画面は、必要な情報を素早く見られるように、大きく7つのエリアに分けて表示されている。武具の装備などの際はメインステータス、個別の能力を見るならステータスのエリアを確認しよう。

1 基本データ

レベル	所持ソウル	必要ソウル	ソウルの記憶
総合的な能力の高さ。ソウルを使うことでレベルアップができる	所持しているソウルの総量。死ぬとその場に落としてしまう	レベルアップに必要なソウル量。レベルアップするとステータスを上げることができる	ソウルの総獲得量。強さの証でもあり、呪いともとれる

2 メインステータス

項目名称	内容	項目名称	内容
生命力	HPの総量を決めるステータス	技量	技量で扱う武器を装備するためのステータス。攻撃力にも影響する
持久力	スタミナの総量を決めるステータス	適応力	生存のための様々な力が上がるステータス。各種耐性や敏捷に影響する
体力	最大装備重量を決めるステータス	理力	魔術を使用するために必要なステータス。魔術の威力、魔法防御にも影響する
記憶力	スペルの記憶スロット数を決めるステータス。詠唱速度も早くなる	信仰	奇跡を使用するために必要なステータス。奇跡の威力、奇跡防御にも影響する
筋力	筋力で扱う武器を装備するためのステータス。攻撃力にも影響する		

3 ステータス

項目名称	内容
HP	この数値がゼロになると死亡
スタミナ	様々なアクションに使用。行動すると消費するが、自動回復する
装備重量	装備可能な重量。現在の重量の割合が増えるほど、動作は鈍くなる
スロット	スペルを記憶できるスロットの数。記憶力を上げると増加する
詠唱速度	スペルを発動するまでの詠唱の早さ。記憶力を上げると早くなる
攻撃　筋力	物理ダメージを与える力。筋力を上げると高くなる
攻撃　技量	物理ダメージを与える力。技量を上げると高くなる
補　魔法	魔法属性の攻撃が強くなる
補　炎	炎属性の攻撃が強くなる
補　雷	雷属性の攻撃が強くなる
補　闇	闇属性の攻撃が強くなる
補　毒	毒属性の攻撃が強くなる
補　出血	出血属性の攻撃が強くなる

項目名称	内容
防御　物理	物理攻撃に対する防御力
防御　魔法	魔法属性の攻撃に対する防御力
防御　炎	炎属性の攻撃に対する防御力
防御　雷	雷属性の攻撃に対する防御力
防御　闇	闇属性の攻撃に対する防御力
耐性　毒	毒に対する耐性。毒状態になるとHPが減少する
耐性　出血	鋭利な攻撃が引き起こす、出血に対する耐性。出血状態になると、HP やスタミナが減少する。
耐性　石化	石化に対する耐性。恐ろしいことに、石化すると即死する
耐性　呪い	亡者を深める呪いに対する耐性。呪いがかかると亡者化が進み、最大HPは減少する。
敏捷	回避のしやすさ、様々な行動の敏捷さに影響する
強靭度	攻撃の衝撃に耐える力

4 5 右手武器／左手武器

項目名称	内容
右手武器1	右手武器スロット1に装備されている武器の攻撃力
右手武器2	右手武器スロット2に装備されている武器の攻撃力
右手武器3	右手武器スロット3に装備されている武器の攻撃力
左手武器1	左手武器スロット1に装備されている武器の攻撃力
左手武器2	左手武器スロット2に装備されている武器の攻撃力
左手武器3	左手武器スロット3に装備されている武器の攻撃力

6 防御力

項目名称	内容
対打撃	打撃属性を持つ物理攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
対斬撃	斬撃属性を持つ物理攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
対刺突	刺突属性を持つ物理攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
強靭度	攻撃の衝撃に耐える力。装備中防具の合計値

7 装備重量の割合

左側の数値が現在の装備重量。右は装備可能な重量。下は、装備可能な重量における現在の装備重量の割合だ。現在の装備重量の割合が増えるほど動作が鈍くなる。120%を超えるとローリングやダッシュができなくなる。詳しくは 51 ページに掲載。

育成

自分のイメージに合ったキャラクターに進化させる

キャラクターの育成は、マデューラにいる緑衣の巡礼に話しかけることで実行可能になる。レベルアップができる項目はプレイヤーステータスの９つの項目だ。自分でステータスを割り振る形になっていて、振りかた次第でキャラクターの能力が大きく変わっていく。どう進化させるかは自由なのだが、当然、その能力は、とくに戦闘時に大きく影響を及ぼすので、ある程度考えて進めてないと、余計な苦労を背負うことになってしまう。自分が扱いやすいキャラクターに成長させるために必要な知識を少しだけでも頭に入れておこう。

レベルアップのタイミング

レベルアップするタイミングは自分で決めることになる。答えは「いつでもいい」が正解。大量のソウルを持ち歩くとロストの危険が高いので、レベルアップをして使ってしまうとか、敵が倒せないのでレベルアップをする、あるいは、武器の装備条件を満たすためにステータスを上げたら結果的にレベルが上がったなど、まったく自由で構わないのだ。

レベルアップに必要なソウル

レベルアップの際にはソウルが必要となる。ステータスを１段階上げるごとにソウルが必要で、所持ソウルから差し引かれていくのだ。レベルアップの数値が高くなるほど、必要ソウルが増えていく。レベル 150 までの必要ソウルは下の表のとおりだ。ちなみにレベルは 150 を超えてもまだ上げられる。

メインステータスを上げるとレベルが上がる

メインステータスの中から、どれかひとつの数値を１段階引き上げるごとに、レベルが１段階上がるという仕組みになっている。生命力を +1、持久力を +1、体力を +1 上げると、レベルは +3 になる。育成とは、ステータスを成長させることなのである。

◎レベルアップに必要なソウル

レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル	レベル	必要ソウル
1	500	16	1104	31	2175	46	3849	61	6031	76	8582	91	11836	106	15241	121	19396	136	24249
2	528	17	1159	32	2266	47	3980	62	6181	77	8771	92	12037	107	15501	122	19687	137	24613
3	557	18	1217	33	2361	48	4115	63	6336	78	8964	93	12242	108	15764	123	19982	138	24982
4	587	19	1278	34	2460	49	4255	64	6494	79	9161	94	12450	109	16032	124	20282	139	25357
5	619	20	1341	35	2564	50	4400	65	6657	80	9362	95	12662	110	16305	125	20586	140	25738
6	653	21	1408	36	2671	51	4549	66	6823	81	9568	96	12877	111	16582	126	20895	141	26124
7	689	22	1479	37	2784	52	4704	67	6994	82	9779	97	13096	112	16864	127	21208	142	26515
8	727	23	1553	38	1900	53	4864	68	7168	83	9994	98	13319	113	17150	128	21527	143	26913
9	767	24	1631	39	3022	54	5029	69	7348	84	10214	99	13545	114	17442	129	21849	144	27317
10	810	25	1699	40	3149	55	5200	70	7531	85	10438	100	13775	115	17738	130	22177	145	27727
11	854	26	1770	41	3256	56	5330	71	7697	86	10668	101	14009	116	18005	131	22510	146	28143
12	901	27	1845	42	3367	57	5463	72	7866	87	10903	102	14248	117	18275	132	22847	147	28565
13	948	28	1922	43	3482	58	5600	73	8039	88	11143	103	14490	118	18542	133	23190	148	28993
14	997	29	2003	44	3600	59	5740	74	8216	89	11388	104	14736	119	18827	134	23538	149	29428
15	1049	30	2087	45	3722	60	5883	75	8397	90	11638	105	14987	120	19109	135	23891	150	29869

育成の方針を決める

レベルアップでステータスを割り振るときは、計画性を持って進めたほうがいい。アクションの要素がある以上、自分の得意、不得意というものは出てきてしまう。たとえば、攻撃時にローリング回避でいきたい人と盾受けでいきたい人では、能力の割り振りが変わってくるものだ。自分がどんな風にプレイするのかを早い段階で決めておくといいだろう。

レベルアップできるステータスの解説

生命力

HPの総量を決めるステータス。おもにHPの最大値と、石化耐性が上がる。HPが多いほど倒されにくくなるため、上げるほどプレイが安定する。レベルが1上がるとHPも伸びるので、それも考慮に入れ、調節しながら上げていけばいい。20まで上げると数値の上がりが鈍るので、そこがひとつの目安となる。

持久力

スタミナの総量を決めるステータス。スタミナの最大値と物理防御、強靭度が上がる。スタミナが多ければ連続で武器を振れる回数が増えるので、最低2回の連続攻撃ができ、回避できるスタミナが残る程度には上げておきたい。重量のある武器を装備する人は、消耗が激しくなるので高くしておこう。

体力

最大装備重量を決めるステータス。装備重量と毒耐性が上がる。装備重量は、プレイヤーの移動速度やローリングの軽快さに影響する。関係するのは、あくまでも装備しているものの重量のことで、所持しているものの重量は関係しない。重い装備を持ちたいなら、ここを高くして調整しよう。

記憶力

スペルの記憶スロット数を決めるステータス。記憶スロットの数、詠唱速度、呪い耐性と敏捷も上がる。スペルを使う人は必須。扱えるスペルを増やしたいときに、必要な数のスロットになる数値まで上げるといい。また、たとえば戦士タイプであっても、スロットをひとつ確保しておくと便利だ。

筋力

筋力で扱う武器を装備するためのステータス。攻撃力にも影響する。おもに筋力を使う武器の攻撃力が上がり、物理防御力も上がる。自分が装備したい武器、防具の必要ステータスに合わせて上ていくといい。武器の補正の筋力に影響を与えるので、上げていくほど攻撃力を高められる。

技量

技量で扱う武器を装備するためのステータス。攻撃力にも影響する。おもに技量武器の攻撃力が上がり、物理防御力も上がる。装備したい武器の必要ステータスに合わせて上げるといい。武器の補正の技量に影響を与えるので、上げていくほど、攻撃力を高められる。

適応力

生存のためのさまざまな力が上がるステータス。各種耐性や敏捷に影響する。おもに敏捷と、毒、出血、石化、呪いの耐性が上がり、強靭度も上がる。敏捷が上がると、回避の無敵時間が長くなり、盾を構えるスピードが速くなる。また、アイテムの使用速度も速くなり、当然エスト瓶を飲むスピードも早くなる。

理力

魔術を使用するために必要なステータス。魔術の威力、魔法防御の補正にも影響する。おもに魔法属性の攻撃力と防御力、詠唱速度が上がる。また、炎属性と闇属性の攻撃力、防御力も上がる。装備したい武器や、スペルの必要ステータスに合わせて上げていこう。

信仰

奇跡を使用するために必要なステータス。奇跡の威力、奇跡防御にも影響する。おもに雷属性の攻撃力と防御力、詠唱速度が上がる。炎属性と闇属性、出血属性の攻撃力、防御力も上がる。装備したい武器、スペルの必要ステータスに合わせて上げていけばいいだろう。

育成の指針

具体的にどのようなタイプのキャラクターを作りたいのかを考えてみるために、4つの例を紹介してみた。これは、極端に偏った例なので、自分に合ったようにアレンジしてみるといいだろう。この育成で優先したのは、まず装備したい武器を考え、それに合わせたステータスを確保。装備の重量や動き、装備といっしょに必要となるそのほかのステータスを考慮。最後に短所のフォローをするという方法。想定レベルは60にしたが、実際のプレイでは終盤近くで120超えしてもおかしくないとみている。

筋力特化タイプ

―筋力を重視した育成例―

◎ステータス例（レベル60のとき） 素性：戦士								
生命力	持久力	体力	記憶力	筋力	技量	適応力	理力	信仰
12	10	31	4	28	10	9	3	6

［相性のよい武器］
特大剣
大槌
大斧

指針解説

威力の高い大型武器で肉弾戦を展開。先手必勝で敵をなぎ倒す。倒して回避は卑怯（!?）なので、大盾でガードを固める、というゴリ押し戦士タイプ。

斧や槌など、筋力の必要能力値や能力補正値が高い武器を扱うために、筋力を重視したレベルアップをしていく。生まれは筋力が高い戦士か騎士を選択。多少の奇跡も使うつもりなら、聖職者を選ぶのもいい。技量は目的の武器の必要能力値で留めて、なるべく筋力を優先して上げる。特大剣や大斧、大槌といった重量のある武器を扱う場合は、体力も合わせて上げておくと、重装備でも軽快に動けるようになる。HPやスタミナが足りないと感じてきたら、生命力と持久力を上げよう。スペルに関係するステータスは後回しだ。

技量特化タイプ

―技量を重視した育成例―

スピードが命！
切り刻んでやる！

［相性のよい武器］
刺剣
曲剣
弓

◎ステータス例（レベル60のとき）　素性：野盗

生命力	持久力	体力	記憶力	筋力	技量	適応力	理力	信仰
24	13	16	2	18	28	3	1	8

指針解説

素早く切り込み、ローリングで回避。敵を翻弄するスタイリッシュな戦い。

刺剣や曲剣、刀といった、技量の必要能力値や能力補正値が高い武器を扱う場合は、技量を重視したレベルアップをしていくといいだろう。生まれは技量が高い剣士か野盗。スペルをまったく使うつもりがない、もしくは最初から弓を使いたいなら野盗を選ぶといい。筋力は目的の武器の必要能力値で留めて、なるべく技量を上げていく。技量を必要とする武器の重量は軽いものが多いので、筋力重視の例ほど体力を上げる必要はないだろう。装備する防具の重量に合わせて上げておこう。生命力と持久力は物足りなくなってきたら上げるといい。スペルに関係する記憶力、理力、信仰の3つは後回しで。

理力特化タイプ

―理力を重視した育成例―

遠くから狙い撃ち、忍び寄って暗殺!

◎ステータス例（レベル60のとき） 素性：魔術師								
生命力	持久力	体力	記憶力	筋力	技量	適応力	理力	信仰
10	10	8	20	10	15	8	28	4

［相性のよい武器］
魔術
呪術
短剣

指針解説

魔術をメインに扱うなら、理力を重視。生まれは最初からスペルを持つ魔術師を選択。スペルには使用回数があるので、すべての敵を魔術だけで対処していくのは難しい。また、致命の一撃は杖で行えないため、右手にも武器が必要だ。筋力はかなり低いが、技量は少しはあるので、筋力を必要としない武器を選び、装備ステータスを確保。また、生命力と持久力が低いので多少上げておこう。その後も、理力を上げていき、手入したスペルに合わせて記憶力を上げる。記憶力は扱うスペルの数に合わせ、中途半端に上げずに、記憶スロットが増えるステータスまで一気に上げたい。闇術も使うなら信仰のステータスも必要。使うスペルの必要能力値に合わせて信仰を上げておこう。

信仰特化タイプ

―信仰を重視した育成例―

回復ができて
堅くて殴れる!

[相性のよい武器]
聖鈴
斧
槌

◎ステータス例（レベル60のとき） 素性：聖職者

生命力	持久力	体力	記憶力	筋力	技量	適応力	理力	信仰
10	8	10	20	14	5	4	4	38

指針解説

奇跡をメインに扱う場合は、信仰のステータスを重視したレベルアップをしていく。魔術と違い、攻撃用の奇跡は少ない。奇跡で戦うというよりも、回復などの奇跡で補助する戦いかたになるだろう。生まれは最初から回復の奇跡を使える聖職者。初期装備のメイスを扱うには筋力が足りない。レベルが上がるまでは両手持ちで使い、すぐに片手で扱えるまで筋力を伸ばしてしまおう。持久力が低いので、ある程度上げてスタミナに余裕を持たせる。その後、信仰を上げていき、記憶スロットも増やしていくといい。武器で戦う機会が多いので、防具もそれなりに頑丈なものを装備し、軽快に動けるように体力も上げよう。闇術も使うなら理力のステータスも必要になる。

武器のステータス

武器の能力を見極めて 最適なものを選ぶ

ドラングレイグの探索は戦闘が中心。旅人たちにとって頼りになるのはやはり武器だろう。探索の途中でさまざまな武器が手に入るので、新しい武器を入手したときには、武器のステータス画面で能力を確認しておこう。とくに、武器スロットの左右には、武器を３つずつ装備できる。そのうえ、攻撃の際に付与できる属性の種類もかなり豊富だ。とくにオンラインプレイで対人戦を楽しむ場合には、属性攻撃を視野に入れたサブウェポンを装備する機会もあるかもしれないので、こまめに画面で特徴をよく確認しておくといいだろう。

武器のステータス画面を知る

武器の特徴をまとめて見られる画面。装備画面で武器を選択、決定ボタンで切り換えると見ることができる。ウインドーの下には装備するのに必要な能力値と武器の補正、右側は装備時のステータスなどがわかる。

1 選択している武器の名称

現在選択している武器の正式名称。

2 必要能力値

武器を装備して能力を発揮するために必要な、ステータスの最低数値。武器はこの条件を下回っていても、装備することができる。ただし、条件を満たしていない場合は、本来の能力を発揮せず、マイナスになってしまうのだ。必要となるステータスは、筋力、技量、理力、信仰の４つで、左から順にアイコンで表示される。ひとつが該当する場合もあるし、複数が該当するものもある。条件を満たしていないときは、数字が赤色になる。

筋力	理力
技量	信仰

3 能力補正値

その武器を装備したときに付与する補正の高さを記号で示したもの。アイコンで表示されていて、見かたは下記のとおり。記号は補正値が優秀なものから順にS、A、B、C、D、E、となっていて、ステータスの数値が高くなるほど数値が高くなり、補正値が優秀なほど上昇する値が増える。筋力と技量は物理攻撃力、そのほかは、それぞれの属性に影響を与える。

筋力	炎
技量	雷
魔法	闇

4 装備ステータス(攻撃)

攻撃力に関する武器のステータス。実戦では相手の耐性により、効果が変化するので、この数値どおりのダメージにはならないことを覚えておこう。

項目名称	内容
武器種別	武器の形状によって分類される
攻撃属性	武器が持つ攻撃の性質。打撃、斬撃、刺突など
物理攻撃力	物理的なダメージを与える力
魔法攻撃力	魔法属性のダメージを与える力
炎攻撃力	炎属性のダメージを与える力
雷攻撃力	雷属性のダメージを与える力
闇攻撃力	闇属性のダメージを与える力
毒効果	毒状態にする効果の高さ
出血効果	出血状態にする効果の高さ
カウンター力	攻撃中の敵に与えるカウンターダメージの強さ
強靱ダメージ	敵の強靱度を削る衝撃の強さ
射程距離	射撃が届く最大距離
詠唱速度	スペル発動までの詠唱時間の早さ

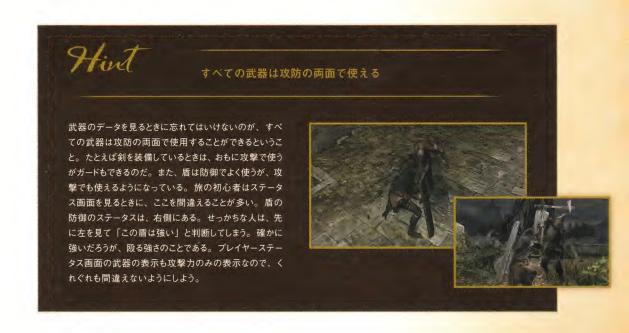
5 装備ステータス(防御)

おもに防御に関する武器のステータス。よく間違えてしまうのが盾の強さ。攻撃もできるが防御のほうがメインなので、まずこちらの情報で確認しよう。

項目名称	内容
カット率　物理	物理属性のダメージをカットする割合
カット率　魔法	魔法属性のダメージをカットする割合
カット率　炎	炎属性のダメージをカットする割合
カット率　雷	雷属性のダメージをカットする割合
カット率　闇	闇法属性のダメージをカットする割合
カット率　毒	毒属性のダメージをカットする割合
カット率　出血	出血属性のダメージをカットする割合
カット率　石化	石化属性のダメージをカットする割合
カット率　呪い	呪い属性のダメージをカットする割合
受け能力	防御の安定度。高いほど攻撃を受けた時のスタミナ減少が小さくなる
現在耐久度 / 最大耐久度	耐久度がゼロになると壊れ、性能が著しく低下する。篝火での休息により耐久度はもとに戻るが、壊れた場合は修理が必要
重量	アイテムの重量。重量が高いほど、動作が鈍くなりやすい

すべての武器は攻防の両面で使える

武器のデータを見るときに忘れてはいけないのが、すべての武器は攻防の両面で使用することができるということ。たとえば剣を装備しているときは、おもに攻撃で使うがガードもできるのだ。また、盾は防御でよく使うが、攻撃でも使えるようになっている。旅の初心者はステータス画面を見るときに、ここを間違えることが多い。盾の防御のステータスは、右側にある。せっかちな人は、先に左を見て「この盾は強い」と判断してしまう。確かに強いだろうが、殴る強さのことである。プレイヤーステータス画面の武器の表示も攻撃力のみの表示なので、くれぐれも間違えないようにしよう。

防具のステータス

防具にも必要能力値と能力補正値がある

戦いにおいての主力は武器であることは間違いないが、身を守る防具についてもよく知っておく必要がある。ステータスを調べるときに忘れてはいけないのは、防具は兜、鎧、籠手、具足の4つのパーツに分かれていることだ。武器と同じ感覚で見られるステータスは、兜なら兜のみ、鎧は鎧のみの単体ものである。複数のパーツを装備している場合は、装備ステータスを切り換え、総計などのデータで確認しないと実際の数値が把握できない。面倒なので、パーツごとに確認して、頭の中で想像するというのが現実的なスタイルかもしれない。

防具のステータス画面を知る

武器と同様に防具にも装備条件や能力補正がある。だが、まったくないものも多いので、頭を悩ますほどのことにはならない。また、防具にも耐久度がある。いまさらではあるが、意外と忘れがちなので注意を。

1 選択している防具の名称

現在選択している防具の名称。

2 必要能力値

内容や見かたなどについては、武器と同様。ひとつ戻って48ページを再読しよう。実際には必要能力値が付いている防具は、全体の8分の1強程度。しかも、筋力についているのが一般的で、数値は14が多い。高いかどうかは、プレイヤーのステータスの振りかたによる。魔術特化タイプは簡単に鎧を着られないという程度のことなので、そんなに気にすることでもないだろう。とはいえ、特別に高いものもどこかにはあるらしいが。

筋力	理力
技量	信仰

3 能力補正値

こちらも見かたとしては武器と同じ。ただし、補正は物理防御力のみとなっている。補正が付いている防具は、物理防御力が高くなるほど防御力が増すのだ。また、必要能力値がなくても、補正のみが付いているという防具もある。

 物理防御力

4 装備ステータス

防具のステータスでは、基本的な物理防御力などは当然だが、属性に対する耐性の項目にとくに注目したい。耐性の値は、プレイヤーステータスの適応力や対応する能力を秘めた指輪の装備、対応するアイテムの使用などで上げられるが、防具はその役割の大きな部分を担っている。能力補正の付いている防具があるので、さらに大きく耐性を上げることができるのだ。たとえば毒の沼に行くなら毒耐性の高い防具、溶岩地帯に行くなら、炎防御力の高い防具に着替えていくと効果的だ。装備重量の配分には注意しよう。

項目名称	内容
物理防御力	物理攻撃に対する基本的な防御力
物理防御力 打撃	打撃属性の物理攻撃に対する防御力
物理攻撃力 斬撃	打撃属性の物理攻撃に対する防御力
物理攻撃力 刺突	刺突属性の物理攻撃に対する防御力
魔法防御力	魔法属性の攻撃に対する防御力
炎防御力	炎属性の攻撃に対する防御力
雷防御力	雷属性の攻撃に対する防御力
闇防御力	闇属性の攻撃に対する防御力

項目名称	内容
強靭度	攻撃の衝撃に耐える力。低いほど耐性を崩されやすくなる
毒耐性	毒に対する耐性。高いほど毒状態になりにくい
出血攻撃	鋭利な攻撃が引き起こす、出血に対する耐性。高いほど出血状態になりにくい
石化耐性	石化に対する耐性。高いほど石化状態になりにくい
呪い耐性	亡者を深める呪いに対する耐性。呪いがかかると亡者化が進み、HPは減少する
現在耐久度 / 最大耐久度	耐久度がゼロになると壊れ、性能が著しく低下する。篝火での休息により耐久度はもとに戻るが、壊れた場合は修理が必要
重量	アイテムの重量。重量が高いほと、動作が鈍くなりやすい

Hint

装備重量によるアクションの変化

現在装備している重量と、ステータスで見る装備重量の関係について、詳しく説明しよう。現在の装備重量が、装備重量の70%以内だと、動きがかなり軽快になる。とくに変化がわかりやすいのは、ローリングをしてみたとき。70%までは、素早いローリングが可能となっている。100%まではやや遅く、100%を超えるとかなり遅くなる。そして、120%を超えるとローリング自体ができなくなるだけでなく、よろけるような動きになるのである。ダッシュも同様で、120%では、膝がグラつくアクションをして、走ることすらできなくなるのだ。ローリングの変化は、数字が増えるごとに徐々に変化する。境目がわかりにくくなっているので、注意しておこう。

装備の強化

愛用の武器を決めて強化を進める

たとえば、強敵が立ちはだかっていて前に進めなくなったり、あるいは、ボス戦で20連敗したときに、さすがに考えるべきことがある。「武器を強化しようかな……」。武器の強化によって与えるダメージの数値を大きく上げることができる。強化は、マデューラにいる鍛冶屋のレニガッツに頼むといいだろう。強化はタダではできないうえ、強化する素材も必要だ。さらに、武器だけでなく防具も強化できるのが悩ましいところ(結論から言えば、防具は後まわしでいいのだが)。強化のシステムは、とてもわかりやすいのでここで学んでおこう。もっともシステムよりも、レニガッツの鍵ががどこにあるかを教えたほうがいいのかもしれないが。

楔石の欠片

楔石の塊

楔石の大欠片

楔石の原盤

強化する武具は慎重に選ぶ

序盤は楔石の欠片すら足りなくなる状況で、いくつも強化できるほどの余裕はない。慣れた武器と盾をまず強化、後で本命を強化したら、現在の武器をサブにするのはどうだろう? また、武器と防具だが、武器の強化が最優先。防具は4つもパーツがあるし、強化より、着替えたほうが効率がいいからだ。

基本武具の強化は10段階

序盤で入手できる素材が限られているので、初めは10段階はおろか、3～5段階あたりまでになるだろう。盾とメイン武器をそれぞれ鍛えたいところだ。そのうち、盾か剣(便宜上)かと問われれば剣をお薦めする。得意な武器というのは、そうは変わらないが、防御を主体とするものは、相手の属性や強さなどよって持ち替えたり、着替えたりすることがあるからだ。

特別な武具の強化は5段階

光る楔石

通常の武器の強化は10段階までで、楔石の欠片など素材も同じだが、それとは別に、5段階しか強化できない武器や防具がある。そういう武具は特別な由来があったり、無強化でも問題ないほどの威力があるのだ。強化には光る楔石を使用する。探索を進めると、ほかにも見つかるかもしれない。

強化に必要なのは素材とソウル

強化に使うソウルと素材は、強化の段階によって決まっている。使う素材だが、通常強化の場合は段階が進むごとに、楔石の欠片、楔石の大欠片、楔石の塊、楔石の原盤となり、素材の個数は３段階ごとに１～３個のくり返しで、最後の10段階目は１個になる。特別な武器の強化は、光る楔石を使い、強化が進むごとに１～５個まで順に増えていく(右表参照)。支払うソウルだが、これは武器ごとに異なる。だが、やはり進化が１段階進むごとに価格も高くなっていくのだ。費用はさておき、素材の個数は、比較的わかりやすい法則になっているので、覚えるのが簡単。必要な素材の数を前もって計算できるのだ。

◎強化段階と必要素材

強化の種類	段階	必要素材
通常強化	＋1	楔石の欠片×1
	＋2	楔石の欠片×2
	＋3	楔石の欠片×3
	＋4	楔石の大欠片×1
	＋5	楔石の大欠片×2
	＋6	楔石の大欠片×3
	＋7	楔石の塊×1
	＋8	楔石の塊×2
	＋9	楔石の塊×3
	＋10	楔石の原盤×1
特別な強化	＋1	光る楔石×1
	＋2	光る楔石×2
	＋3	光る楔石×3
	＋4	光る楔石×4
	＋5	光る楔石×5

火の種

触媒の呪術の火は特別な強化

スペルを使うときに必要となる触媒の杖や聖鈴も強化が可能。強化の法則や素材は通常の武具と同じで、レニガッツに頼むといい。ただし、呪術に必要な触媒の、呪術の火だけは別。探索が進むと出会える、ある人物が強化してくれるのだ。必要な素材は火の種。そして、ソウルだ。10段階まで強化できるが、１段階ごとに必要な火の種はひとつだけ。強化によって威力も上がっていく。呪術は、覚えられるスペルに装備条件がない。呪術の火の装備も同様である。理力や奇跡が低いキャラクターでも装備が可能なので使いやすい。

Hint　武具・指輪の破壊と修理

武器と防具そして指輪には耐久度が設定されていて、装備してダメージを受けるとやがて壊れてしまう。とくに、武器は攻撃を当てることでも耐久が下がるので注意したい。それは、敵だけとは限らない。壁に当たっていたり、樽などのオブジェを壊しているときにも損傷しているのである。前世の記憶が残っているのか、隠し扉を探すのに壁を叩くクセがある旅人も多い。しかし、ドラングレイグのものは調べることで開く扉なので、叩くのはほぼムダとなる。耐久度が下がると「××が壊れそう！」というメッセージが出る。そのあとで使い続けると「××が壊れた」となる。壊れる前なら篝火の休息で自動に回復する。壊れてしまったら、鍛冶屋に修理してもらうしかない。もちろん有料なので、大切に扱っていこう。

［修理の光粉］　［修復］

変質強化

武器に好きな属性を付与する

武器に属性を付けて性質を変化する特殊な強化が変質強化だ。付与できる属性は、魔法、炎、雷、闇、毒、出血、粗製、魔力、無明の９種類。それぞれに関係する素材とソウルを、特殊な鍛冶屋に渡して実行する。通常の強化と平行して行えるので、通常強化をした自分の愛用の武器を好きなタイミングで変化させたり、戻したりできるのが便利だ。この強化を行うと、種類が豊富な属性の利点を活かして、相手の弱点を突く攻撃が可能になる。物理攻撃が効きにくい相手に対し、有効な属性が付いた武器を使うことで、戦いを有利に進められるようになるのだ。

変質強化を可能にする方法

変質強化を行うには、専門の鍛冶屋に会う必要がある。だが、その場所は隠されているので、自分で見つけ出す必要があるのだ。さらに、強化を行うためには、ある特別なアイテムを鍛冶屋に渡さなくてはならない。段取りが複雑なので、強化を実行できるタイミングは、プレイヤーの進行次第で変わってくるだろう。まずは、探索を密にして彼を見つけ出すことだ。

すべての武器が変質強化可能

基本的に変質強化ができない武器は存在しない。だが、武器によっては選べない属性が存在することがある。たとえば、打撃武器には出血属性が付与できない、あるいは、杖は魔法と闇属性、聖鈴は雷と闇属性のみしか選択できないなどだ。また、あらかじめ属性がついている特殊な武器に、異なる属性を付与することができる。雷属性がついているハイデ騎士の直剣に、炎属性をつけることも可能なのである。

変質強化は属性強化ではない

変質強化は、武器の性質を変化させるものであって、属性を強化するものではない。手順を追うとわかりやすいが、まず、対象となる武器を選択。つぎに変化させたい属性を選ぶ。そして必要な素材とソウルを渡すと、その場で属性のついた武器に変化する、ということだ。武器の強化は、変質強化ではなく、通常強化で行うことになる。性質変化で選択できる属性は１回に1種類のみで、２回目は上書きされる。

強化に合わせた素材が必要

変質強化するためには、素材が必要になる。９種類の属性ごとに対応する強化素材があり、属性を素の状態に戻すための強化素材も存在する。どれも必要となる個数はひとつだけだ。下にあるアイコンがその素材である。あらかじめ対応する素材を持っていない場合は、属性の選択ウインドーが暗く表示される。ちなみに、変質強化できる対象は武器のみである。残念ながら、防具は強化はできない。

変質強化での ステータス変化

強化したい属性を選択する画面では、その属性に変化したときの状態がステータスウインドーで同時に確認できるようになっている。これを見ながら強化をするかどうかを検討するといいだろう。また、左下もチェック。能力補正値が同時に変更されることが多いようなので、見逃さないようにしよう。属性を強化すると、おしなべて、物理攻撃力が下がり、強化した属性の能力が上がる傾向がある。物理攻撃力を下げたくない場合は、無理をせず、別の武器を用意したほうがいい。

属性を付与した後も 通常強化が可能

属性を付与するタイミングだが、これもプレイヤーの好みでかまわない。なぜなら、属性を付与した後も強化が続行できるからだ。変質強化は、無強化の武器であっても実行可能。先に属性強化をしてから、通常強化をしていくということも可能なのだ。当然、途中まで通常強化した武器を変質強化し、その後でまた通常強化をして最大まで上げるということができる。むしろ、こちらのほうがふつうかもしれない。いずれにせよ、自分のスタイルでカスタマイズすれば問題はない。

変質強化後にも属性を換えられる

変質強化した武器を使っていて、後でその武器を変更したくなった場合は、ふたたび鍛冶屋に行く。強化素材とソウルさえ持っていれば、以前と同様の変質強化ができるのだ。つまり、変質強化をした武器の変質強化も可能ということである。これをすると、以前付与した属性にプラスして、新たな属性が付けられるのか、とも思うのだが、それは不可能。新しく選択した属性に上書きされてしまうのだ。属性ごとの武器を分けて作っていくコレクタータイプの人と、まったくこだわりを持たない人がいると思うが、強化の手間を考えると、強化済みの愛用の１本を用いて、必要になったときに属性を変える方法も案外いいかもしれない。

また筋肉ですか?

レベルアップ。ソウルが溜まったら、緑衣の巡礼のところへ行ってレベルを上げることにしている。だって大量のソウルなんて、いつロストするかわからないので使うに限る。これまで何度「使っとけばよかったー」と嘆いたことか。

で、問題はステータスの割り振りだ。9項目もあるので、選ぶのに本当に困ってしまう。

筋力にしようか、技量にしようか、体力? いや、生命力、スタミナも必要か、じゃ、持久力、いや筋力? 魔法もひとつくらいは持ちたいので記憶力、それとも筋力……? いや、筋力? いっぱいあるので迷うのだが、筋力は選択肢から外れない。なぜこうなった? 女性キャラなのに。思うに、始めるときに、盾がなかったのがショックで、隙間の洞でがんばってソウルを集めて、盾を購入して「よし!」と思って装備したら、筋力が足りないと。あれが最初。いつか刀を使いたいし、せっかくだから二刀流も試してみたい。将来は技量戦士で行こう、と思っていたが、「ここはしかたがないよね」ということで……。

その後も何度かの妥協が続き、いまではグレートソードを片手に持った屈強な女戦士が、緑衣の巡礼の前で跪いている。

グレートソードだよ。グ・レ・ソ。手に入れたときは小躍りしてしまった。筋力上げておいてよかったナと。オレ勝ち組じゃん? なんか大きくて黒くてカッコイイんだよコレ。持ってみたら、筋力が足りない。両手持ちが基本の武器だけど、両手持ちなど、怖くてオレ、できないもん。片手で振り回すためには筋力が必要だと。それで、また筋力。隣でいっしょにプレイをしている同僚がのぞき込んでひと言、「また筋力ですか?」。

初見プレイなんてこんなもの。最初にイメージしていた“なんかカッコイイもの”を貫くためには、鋼鉄の意志が必要かもしれませんゾ。つぎつぎに入手するカッコよさ気な武器を見て、「技量かよー」とため息。いっそ、グレソで二刀流を試してしやろうか。ナヌ!? 技量が足りないだと。ムキーッ!

そんなあなたはエストが足りない

Chapter. 4

戦いを学ぶ

【 DARK SOULS Ⅱ　導きの書 】

基本的な戦術

敵のフォーメーションを崩して進む

ドラングレイグにあるエリアには、亡者をや、さまざまなモンスターたちが徘徊している。探索に出るならば、その対処方法をつねに考えておくべきだろう。フィールドにいる敵は集団で襲ってくることが多く、１体だけで待ち構えているケースのほうが少ない。そんな敵がいたとすれば、その敵の背後にある壁の角などにもう１体の敵が潜んでいる、その敵の能力が恐ろしく高い、などを疑ってみるべきだ。もっとも、恐ろしく強い敵の背後にもう１体の敵が潜んでいるケースもよくあるのだが……。敵と戦闘をするときに、第１に考えるべきなのは、立ち回りかたよりも、戦術である。集団に襲われたら、立ち回ることすら不可能になるのだ。

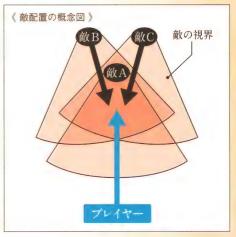
複数対１で戦わない

格下の相手だと油断していたら、複数に囲まれてしまい、抜け出せなくなる。そうなれば、もう死を待つのみである。格下の敵など存在しないし、集団の敵は強敵だという認識を持とう。

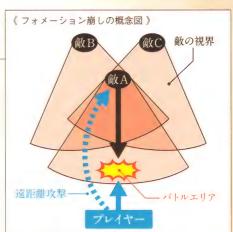
敵の配置に注意しよう

未見の土地では、とくにゆっくり進む必要がある。曲がり角や、階段などで視界が途切れる場所の先に注意し、ときどき周囲を見回しながら進むクセをつけよう。敵を通り越していた場合、前の敵との挟み撃ちにあうこともあるのだ。見通しが悪いときは、たいまつで視界を確保することも必要だろう。

なぜ？　敵のフォーメーションのメカニズム

なぜ敵に囲まれるのか？　それがわかれば対処もしやすくなるかもしれない。敵の配置にはいつかのパターンがある。基本的なふたつのケースを知っておくと応用が利くはずだ。まず、敵を知らぬ間に通り越しているケース。死体のふりをしている敵がいるのだ。地面にいるので見逃しやすい。その先の敵に向かっていくと、後ろで立ち上がり、挟撃となる。どこから涌いて出たのかわからない敵の正体はこれかもしれない。もうひとつは、配置による襲撃。敵の視界が、手前の敵に重なるように配置されている。手前の敵に近づくと、後ろの敵が反応して襲ってくるのだ。

1体ずつ敵を誘き出していく

敵の配置がフォーメーションの形になっているかどうかは、視界が開けた場所以外では見分けにくい。だが、それを見分ける必要もないのだ。すべてがそうだと思えばいい。目前に見える敵には、うかつに近寄らないこと。こちらからではなく、向こうから来させるほうがいい。弓矢や魔法など遠距離攻撃を使うのもいいし、火炎壺や投げナイフなどのアイテムでもいい。ロックオンを外し、素早く近づいて、戻ってくるのも手だ。手前に誘き出して、1対1で確実に仕留めながら進もう。

接近戦

1対1の立ち回り／致命の一撃

集団の中から敵を誘き出せれば、そのあとは1対1の戦いとなる。すでに戦い慣れている人は、まず問題ないだろう。だが、ドラングレイグに来たばかりの新米の旅人にとっては、1体でも油断ならない相手になる。まずは、盾を使った戦いかたを学んでおくことだ。人によって得意な戦いかたはあると思うが、この世界でもっともポピュラーな戦いかたなので、試しておく価値はあるはず。また、戦う際にはスタミナ管理にも気を配ろう。スタミナをコントロールすることができるようになれば、やがてドラングレイグを制することも可能になるだろう。

敵に近づいた後の立ち回り

扱う武器によっても変わるが、敵の攻撃を盾で受けるか、かわしてから反撃するのが基本となる。勇猛果敢に攻めていくスタイルは捨てたほうがいい。敵が攻撃してきたら、押し込むのではなく、その場か、後ろ側に引き付けるようにして盾でガード。もしくは、避けながら、相手が2、3回振り終わるのを待つ。その後がこちらのターン。だが、一度で倒し切れると思わないこと。

盾を使った戦いの基本

① 相手に突進していくのは愚策。相手を引きつけるように観察しながら、攻撃してくるのを待つ。

② 攻撃してきたら、盾でガード。避けられそうなら避ける。あわてず、相手の動きをよく見ておこう。

③ 相手が攻撃し終わるタイミングを見極める。隙があるはずだ。相手のターンが終わったなと思ったら……。

④ こちらのターンだ。一度で倒しきれると思うと反撃される。2回振ったら、①に戻る、をくり返す。

盾で防げない場合は回避

敵の攻撃もワンパターンではない。片手で振り回していたと思ったら、両手持ちになったりもする。相手が強力な一撃を放ってきたら、盾で受けるとスタミナを削られ、悪ければ、ガードが崩されてしまうのだ。迷わず回避か、回り込んで致命の一撃を入れよう。

Hint

盾を構え続けているとジリ貧になってしまう

敵の真正面で盾を構えているのは得策ではない。盾で攻撃を受けるとスタミナを消費するうえ、盾の性能によっては、ダメージを受けてしまうのだ。さらに、盾を構えているあいだは、スタミナの回復が極端に遅くなる。構えっぱなしはやめて、必要なときだけ、盾を構える形を身に付けよう。盾を構えながら左右に回り込み、なるべくかわすようにする。避けられないときにガードをするのだ。

慣れてきたら間合いを考える

盾を使っての戦いに慣れてきたら、敵に対する間合いも見えてくるはずだ。よい間合いとは、すなわち、敵の攻撃が当たらないギリギリの距離のことである。これをキープしつつ動いていれば、相手が隙を見せたときに素早く対応できるだろう。こちらの武器の射程が相手の武器を上回っているならば、こちらから仕掛けることもできるようになる。また、射程が短い武器ならば、間合いをとりつつ敵の攻撃をかわして、後ろから致命の一撃を狙うこともできるのだ。

致命の一撃

致命の一撃とは、相手が無防備状態のときに一方的に強烈な威力を持った攻撃をすること。必殺技のようなものである。前方からは、盾などでよろけさせるか、パリィを成功させた後に実行できる。成功すると相手が、ほんの短いあいだではあるが無防備の状態になる。そこで改めて近くから攻撃を入れると、独自の演出の威力が高い攻撃が決まるのだ。後ろからの致命の一撃は、敵の背後に回り込んで行う。敵の後ろに見えない小さな範囲がある。そこに一撃を入れると、そのまま派手な演出の一撃が決まるのだ。いわゆる、バック・スタブである。発動中は攻撃を受けても中断しない。だが、無敵ではないので、周囲に注意が必要だ。

パリィからの致命の一撃

まず相手の攻撃を払いのける。払えばいいので、盾でも、短剣でも、素手でもかまわない。決まった場合は、音が出たり、相手が地面に尻餅をついたりするのでわかるはず。その後で、相手に近づき、攻撃をすれば、後は自動的に攻撃が決まる。パリィを決めるのに失敗のリスクがあるので、その点は覚悟が必要。また。パリィ成功後に倒れた敵に対する位置取りも難しいので、序盤の敵などで練習をしておくほうがいいだろう。

後方からの致命の一撃

背後に回り込んで、敵の弱点に一撃を入れることで発動する致命の一撃。パリィからのものと比べリスクがないので、狙いやすい。しいてリスクをあげれば、画面が回転するので、目が回るということくらいだ。相手の背中のスイートスポットは意外と狭い。経験で学ぶのがいいとしか言えないので、試してほしい。致命の一撃の演出は、武器ごとに異なる。武器を持ち換えたときに実行すると、いろいろな発見がある。また、パリィ、背後のほか、盾などの攻撃で相手の体勢を崩し、そこから入る致命の一撃もあることも覚えておこう。

地形を考慮した戦術

なるべく有利な地形で戦う

敵を誘き出してフォーメーションを崩す。1対1で戦うときは、敵の攻撃を待ってから反撃するなどに加え、実戦で重要になる、もうひとつの要素について考えておこう。それが地形だ。とくに高低差のついた地形が戦闘に及ぼす影響は非常に大きい。高所から一方的に遠距離攻撃をしてくる敵がいたり、狭い足場で敵と戦うことになったりと注意したいことはたくさんある。崖からの落下や、水中の深みにはまると即死である。高所からの落下で命が助かっても、落下時にともなうダメージで大幅にHPが削られることもある。地形を味方にできれば……。

立ち回りやすい場所を選んで戦う

敵と戦う際は、なるべく自分が立ち回りやすい地形を選んで戦いたい。足場の狭い場所で敵と出くわした場合、回避を続けていてそのまま落下死したり、ガードしていて押し出されたりするのもよくあるケースだ。リスクの高い場所で戦うことはせず、立ち回りやすい場所まで敵を誘導して戦うのがいいだろう。敵が自分のテリトリーを持っている場合は、一定以上離れたときに、敵が引き返すことがある。誘導はできなくとも、背中を向けた敵に一方的に攻撃できる機会が生まれるかもしれない。

敵陣突破や転進も作戦である！

敵が集団でいて、どうやっても誘き出せない場合や、すでに気づかれていて囲まれる寸前、あるいは強敵が配置されていて勝てそうにない場合など、状況によっては逃げることも必要になるだろう。逃げる場合は、敵中突破より撤退を選んだほうがいい。自分が進んできた道なので、地形が把握できているからである。とっさの場合、知らない方向に逃げるのはとても危険。無謀な行動なのである。

配置された爆発物などの活用

ドラングレイグのエリアのあちこちにさまざまなオブジェが配置されている。なかには爆発する黒い樽が置かれていることも。火炎壺を投げて敵を巻き込むと、なかなか痛快だ。周囲の敵を巻き込めるので一掃できる場合もある。

戦いの中での回復

地形の解説の最後は回復である。回復するときは、安全な場所で行うべきだ。回復中は、まったく無防備な状態になるので、戦闘中に回復するときは柱や壁の陰に隠れて行うといいだろう。また、ボス戦などで回復する場合は、隠れる場所があるならその場所で、ないなら即効性があるエスト瓶か、即効性はないが使用するのに時間が短めの雫石系のアイテムを使うといい。敵と距離を置いて使用するようにして、詠唱時間が必要な奇跡の回復などは、なるべく使わないようにしよう。逆に奇跡の回復を探索中、敵がいないときに使用すれば、エスト瓶や雫石をボス戦まで温存できて便利だ。道具や魔法は、状況を見極めて使い分けることを心がけていこう。

Hint

倒されるなら、ソウルを回収しやすい場所で

戦闘中、負けることが確実になったら、ソウルの回収を考えた死に場所を選ぶ必要がある。とはいえ、死ぬ場所まで指定する徹底プレイを強要するつもりはないので、その点は誤解しないように。たとえばボス戦の場合、白い霧をくぐっても霧は消えない。入り口がわかりやすいので、死ぬなら霧の前で死ね、ということなのだ。つぎに来たときに、ソウルの回収がやりやすくなり、結果、ロストの危険も多少減るだろう。それが大量のソウルだったなら、帰還の骨片を使って戻るようにしよう。

多彩な攻撃方法

敵の苦手な属性を見極めて攻める

戦術の解説の最後に、攻撃にバリエーションを持たせることを考えてみたい。属性攻撃やアイテムを使っての攻撃など、さまざまな攻撃方法で戦闘を有利にしていくのだ。ここで重要なのは、観察、そして工夫する意思である。どんな敵がどれだけいて、周囲に何があるかを観察する。そして、どんな方法で戦うといいのか、どんなものが使えるのかを考える。それらを組み合わせて工夫することだ。自分で工夫した戦術が思いどおりに成功したときの喜びは、つぎの戦いへの糧となるだろう。

敵の苦手な属性を見極めて攻める

初めて遭遇した敵の弱点を見抜くのは難しいので、見た目で判断して想像していくしかない。左は各属性がどんなタイプの敵に有効なのかをまとめたデータだ。敵によってこのとおりにならない場合もあるが、何もわからず攻めていくよりはいい。毒と出血は、効果がある相手と効果がない相手がいる。正確には、耐性があり、効果が出にくいということになるが、実戦では効く効かないで判断したほうが決断が早くできていい。うまく使っていこう。

◎敵に有効な属性の特徴

魔法	強靭な鎧や硬いウロコを持った敵に有効
炎	不死人や獣などに有効
雷	魔法や炎に強い敵に有効
闇	聖職や魔法生物など、闇を恐れる敵に有効
毒	毒状態にすれば、しばらくダメージを与え続けられる
出血	出血状態にすれば、HP を低下させられる

シチュエーションに合わせて臨機応変に

戦闘を行っていると、属性以外の弱点を持つ敵がいることに気がつく。弱点というか、苦手なものという感じだ。もし判明したならば、それもうまく活用したい。敵の配置に悩まされることもある。遠距離攻撃をしかけられる装備はつねに携帯しておこう。

アイテムを活用して戦う

アイテムには装備条件がないため、どんなステータスのキャラクターでも使用ができる。また、武器に一定時間、属性を付与するアイテムも存在するので使用してみよう。攻撃パターンのバリエーションができると戦闘が楽しくなってくる。

◎近距離　武器に属性をまとわせる

芳しく香る粘液	右手武器に魔法の力をまとわせる
黄金松脂	右手武器に雷の力をまとわせる
炭松脂	右手武器に炎の力をまとわせる
闇松脂	右手武器に闇の炎をまとわせる
腐れ松脂	右手武器に毒効果を付与する
出血液	右手武器に出血効果を付与する

◎遠距離　安全かつ効果的な攻撃

火炎壺	爆発して炎ダメージを与える
黒い火炎壺	大きく爆発して強い炎ダメージを与える
魔力壺	爆発して魔法属性のダメージを与える
雷壺	爆発して雷のダメージを与える
漆黒の壺	爆発して闇ダメージを与える
聖水瓶	亡者に有効な、清らかな水が満たされた瓶
強力な酸の壺	装備品にダメージを与える酸をつめた瓶
投げナイフ	敵に物理属性のダメージを与える
毒投げナイフ	毒属性を持つ投げナイフ
出血ナイフ	出血属性を持つ投げナイフ

《強靭度》	《強靭ダメージ》
高い：よろけにくい	高い：よろけさせやすい
低い：よろけやすい	低い：よろけさせにくい

強靭度と強靭ダメージ

戦闘で重要になるデータのひとつに、強靭というステータスがある。大切なことなのでここで説明しておこう。属性攻撃の衝撃に耐える力を表しているのが強靭度。ステータスが高いほど衝撃に耐えられ、よろけにくくなる。強靭ダメージは攻撃の衝撃の強さを表す。高い武器だと相手の強靭を削り、倒しやすくなるのだ。

Hint

遠距離攻撃のテクニック

射程の長い弓矢を使って、敵を一方的に倒すこともできる。視界が広い場所だと、一体ずつヘッドショットを当てて倒していくこともできるだろう。弓使いは卑怯だと思う人もいるが、ドラングレイグでの戦いに卑怯と言う言葉は無縁。これも戦術である。強敵が立ちはだかっている場合は毒矢を使ってみるのもいい。毒が効く敵ならば、数発毒矢を当てれば、毒状態になり、何もしなくともHPを減らすことができる。毒矢を使う場合は、弓の装備条件を満たす必要はない。能力が不足していても、属性の影響を得られるからだ。また、弓を炎に変質強化させると、ふつうの木の矢でも黒い火薬樽を爆発させることができる。火矢での着火は必要なくなるのである。

旅の途中でのメモ書きより

敵の集団攻撃がなかなかいやらしい。コンビネーション攻撃をしてくるので、けっこう厄介。油を投げてきて、油まみれにするやつ。そんなところにかぎって火の矢を放ってくるヤツがいる。まあ、その手には乗らないけどね。火の矢が来たらガード。ドーンって、えぇ？　マジかよ。盾ごと燃えるのかよ!

ファロスの仕掛け。ファロスの石を持っているので、試しに使ってみた。水が出できて、たいまつが消えた。……それだけ？　当たりと外れがあるんじゃ、もったいなくて使えないゾ。と、思い続けて、いま、8個持ってるけど。いつ使おうか迷っている。一生使わないつもりではあるまいな。

それにしてもルカティエル。どうして、そんなところにサインを出すのか。ボスをいっしょに倒したいのだが、そこまで誘導するのがたいへんだよ。回りの敵を倒してあげないと、エリアの主の霧の前まで持たないぞ。じゃあ、エリアの主の霧の前まで、ザコさんを倒してから、召還するか……って、なんか違う気がするし。ちょっと天然なのかしら？　ボクらは、ルカさんって愛称で呼んでいるのだが、みんながなんて呼ぶのか楽しみだ。

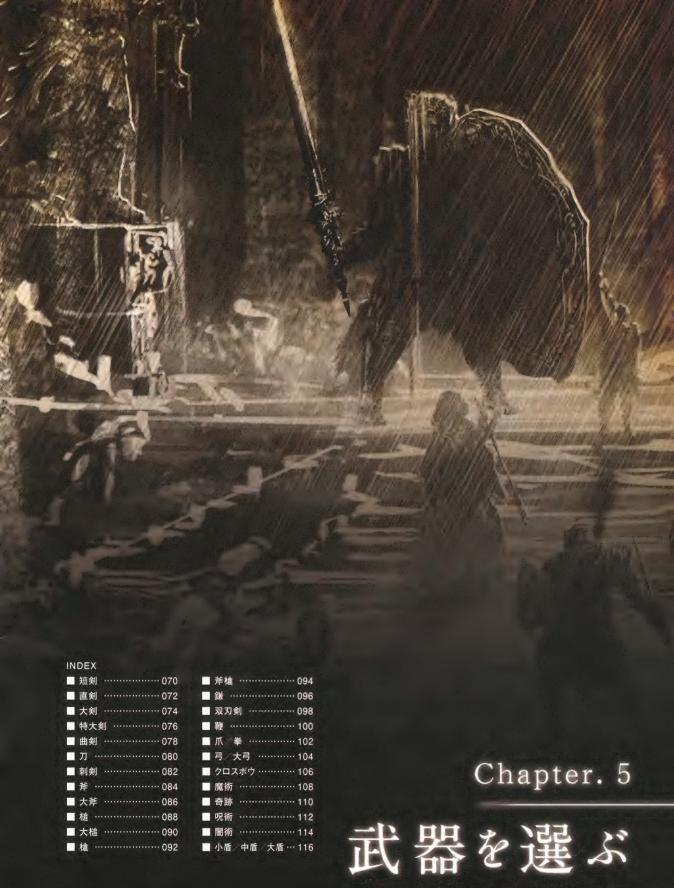
遠眼鏡。今回は武器の扱いになっている。武器スロットに装備して使うのだ。殴れるのかと思ったらムリでした。遠眼鏡などいったい何の役に立つのか？　と言う人はわかってないねー。ゆっくり美しい風景を楽みながらプレイするのも、『DARK SOULS』シリーズの伝統ですよ。

え？　遠眼鏡を持ってないって？　わりと最初に手に入りますから、よく探してみてね。

火傷の後もエストで回復!

INDEX

Chapter. 5

武器を選ぶ

《武器の扱い》

つぎのページから始まる武器紹介の前に、武器の構えを説明しよう。本作では、武器によって多彩なアクションが出せるが、その始まりとなるのが構えだ。片手持ち、両手持ち、二刀流がある。ほかに特殊なものとなる弓系武器やスペルなどについても確認しておこう。

※本文の操作はプレイステーション3版のもの。()の表記はXbox360版のもの。

【近接武器】

1 片手持ち

スタンダードな構えかた。右手に装備した武器はR1、R2ボタン（RBボタン、右トリガー）で、左手に装備した武器はL1、L2ボタン（LBボタン、左トリガー）で攻撃を行う。基本的に左右のどちらに装備しても同じ攻撃を行うが、例外的に左手装備時のみ攻撃が変化する武器がある。

2 両手持ち

一本の武器を両手で構えたパワースタイル。両手を使うので攻撃力が高くなる。△ボタン（Yボタン）を押すと右手の武器を、長押しすると左手の武器を両手で持つ。両手持ちにすると、装備していない側のボタンでガードを行う。また、武器によっては敵の攻撃を払う、パリィを行うこともできる。

3 二刀流

左右の腕に武器を装備し、独自のアクションで戦う二刀流。ただし、スタミナ消費も二本分。左右に装備した武器の必要能力値の1.5倍のステータスがある場合、△ボタン（Yボタン）長押しで二刀流の構えになる。二刀流構え時はL1、L2ボタン（LBボタン、左トリガー）で、左右の武器を同時に扱う攻撃を行える。攻撃のモーションは右手に装備している武器種によって決まる。

【弓】

1 両手持ち　**2** 精密射撃

弓と大弓は両手持ちで扱う。装備している側のボタンか、△ボタン（Y ボタン）で両手持ち後、装備している側のボタンを押すと弓を引き、離すと発射する。装備していない側のボタンを長押しすることで、精密射撃に移行。クロスボウを両手持ちした場合も、装備していない側のボタンで精密射撃に移行する。

【スペル】

1 魔術　**2** 奇跡
3 呪術　**4** 闇術

触媒を使う特殊なスペルのアクション。使用するスペルを記憶スロットにセットし、対応した触媒を装備して R1、L1 ボタン（RB ボタン、LB ボタン）を押すとスペルを使用する。触媒はスペルの種類によって異なり、魔術は杖、奇跡は聖鈴、呪術は呪術の火、闇術は杖か聖鈴でスペルを発動する。

次ページからの
［ 武器種紹介の見かた ］

1 武器種別名称とイメージ写真

紹介している武器種の名称。その武器種のイメージ写真を掲載。スペルの触媒である杖、聖鈴、呪術の火は、武器ではなく、スペルの種類ごとに紹介している。

2 武器種解説

武器種とスペルのおおまかな特徴を解説。その武器種やスペルをどう扱うかの参考にしよう。

3 おもな該当武器

本書で掲載している範囲で、入手可能な武器やスペルを掲載。このほかのものも存在する。

4 代表的な武器のモーション

ひとつの武器種で８つの攻撃をピックアップして解説。その武器種でどのような攻撃ができるのかを参考にして、武器を手に入れたら自分で確かめることをおすすめする。スペルの場合は、スペルの効果を解説している。弓 / 大弓とクロスボウは矢、大矢、ボルトの解説も掲載している。

短剣 Dagger

手数で相手を圧倒するだけでなく 致命の一撃による高火力も魅力

重量が軽く必要な筋力ステータスも低めなので、旅の初期からお世話になる。攻撃モーションは横方向への斬撃や正面への刺突などがある。どの武器も総じて通常攻撃は攻撃の発生が速く、2発目以降の振りも速いため連続して攻撃を仕掛けられる。消費するスタミナも少なく、回避のための余力も残しやすい。致命の一撃の威力が高いことも特徴のひとつなので、回避などから致命の一撃を狙っていきたい。種類によっては毒や出血などを狙える短剣もある。使うのであればそれを活かした戦いかたを心がけるといいだろう。また、パリィに特化した短剣も存在する。二刀流で華麗に攻撃をさばき、必殺の一撃を決める戦い方も可能だ。

[該当武器] ダガー/盗賊の短刀/賊の短剣/折れた賊の直剣/パリングダガー/傀儡のナイフ　ほか

短剣の攻撃モーション例

ダガー弱攻撃1
右から左へのなぎ払い。リーチは短いので敵の懐への接近が必要となる。

ダガー弱攻撃2
左へ払った状態から右になぎ払う。以降1発目の攻撃と交互にくり返すことができる。

盗賊の短刀強攻撃1
右から斜めへの豪快な袈裟斬り。ほかの短剣よりも振りは若干遅めになっている。

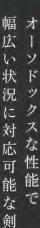
パリングダガー弱攻撃1
レイピアのように踏み込みつつ突く。速度はやや落ちるが、踏み込んだ分リーチは長い。

パリングダガー強攻撃
短剣ながら盾のようなパリィが可能。そのため、攻撃は行えない。

二刀流弱攻撃1
逆手に持ち左、右の順番で2連続で切りつける。片手持ちで2回攻撃するより速い。

二刀流弱攻撃2
逆手持ちのまま2度目も左右の短剣で切り払う。攻撃の発生が速い。

二刀流強攻撃
逆手持ちで上下同時に斬る。発生が若干遅いが上下に広く攻撃できる。

直剣 Straight Sword

重量はそれほどでもなく、多少の筋力と技量があれば誰でも扱える。威力、リーチもそれなりにあり、斬撃と刺突での攻撃が可能。相手の攻撃をかわす余裕があるなら両手持ちで威力を上げて攻撃してもいいし、なぎ払いで複数の敵を巻き込むように攻撃することもできる。どんな状況でも用途を選ばない対応力が魅力といえる。戦闘の基本を学ぶには最適な武器なのは間違いないだろう。属性を付与すれば手軽に火力を確保できるため、魔術や奇跡をメインにしたキャラクターがサブに扱う武器としてもオススメできる。その反面、筋力、技量に優れたキャラクターではそのステータスを活かせないため、ほかの武器を選ぶといい。

[該当武器] 折れた直剣/ショートソード/ロングソード/ブロードソード/下級兵の直剣/蛮族の直剣/ハイデの騎士の直剣　ほか

直剣の攻撃モーション例

ロングソード弱攻撃1
右から左への振り下ろし。一歩踏み込むため、見た目よりもリーチがある。

ロングソード弱攻撃2
剣を返すようにして右上に振り上げる。2発目以降はあまり深く踏み込まない。

ロングソード強攻撃1
右から左へのなぎ払い。3歩踏み込むため、攻撃は遅いがリーチに優れている。

ロングソード両手持ち強攻撃1
踏み込んでの突き。リーチがあり、片手持ちの時より少しだけ速い攻撃が可能。

ハイデの騎士の直剣弱攻撃1
右下から左上へ斬り上げる。非常に特徴的な攻撃だが、範囲が狭くやや使いにくい。

ハイデの騎士の直剣強攻撃2
強攻撃の2発目は突きのモーションに変化。2発目の方が若干攻撃の速度が速い。

二刀流弱攻撃1
左右の剣で同時に左から右へ振り下ろす。その分スタミナの消費も激しい。

二刀流強攻撃
左右の剣を交差させつつ同時に斬りつける。瞬間的に高い火力を出せる。

大剣

Greatsword

扱いやすさを保ちつつも
重い一撃を可能にした剣

直剣の倍程度の重量があり、それ相応の筋力を必要とされる。重量が増して消費スタミナも増えてしまうが、剣の大きさもひと回り大きい。その長い刀身を活かした広範囲への攻撃が魅力だ。複数の敵を相手にしたときなどにその真価を発揮するだろう。基本的に左右へのなぎ払いがおもな攻撃方法だが、剣によっては上下の斬り下ろしや斬り上げ、突きなども可能となっている。モーションの速さは直剣よりもやや緩慢だが、攻撃方法は似たものが多い。直剣の扱いに慣れていれば、こちらも大きな違和感なく扱えるはずだ。攻撃力に物足りなさを感じたらこちらを選ぶといい。

[該当武器] バスタードソード/ガーディアンソード/黒騎士の大剣/王国剣士の大剣/古騎士の大剣　ほか

大剣の攻撃モーション例

バスタードソード弱攻撃1
右から左へのなぎ払い。一歩踏み込むため、見た目よりもリーチがある。

バスタードソード弱攻撃2
左から右へのなぎ払い。振りも速く、右側にいる敵を巻き込みやすい。

バスタードソード強攻撃1
大きく振りかぶっての斬り下し。威力は高いが直線的でかわされやすい。

バスタードソード強攻撃2
その場で回転してのなぎ払い。リーチはそれほどでもないが、攻撃範囲が広い。

バスタードソード両手持ち強攻撃1
回転しながらのなぎ払い。踏み込みながらなので、範囲も広いがスタミナ消費が大きい。

バスタードソード両手持ち強攻撃2
下から大きく剣をその場で斬り上げる。高い威力を誇るが、なかなかに使いにくい。

王国剣士の大剣強攻撃1
リーチに優れた突きを繰り出す。発生は速いが直線的。使いどころに注意。

二刀流弱攻撃1
左右の剣で同時に左から右へ振り下ろす。その分スタミナの消費も激しい。

Ultra Greatsword

特大剣

超重量を活かした圧倒的な破壊力

大剣のさらに倍近い、凄まじい重量を持った剣。扱うには高い筋力が必要になる。斬撃と刺突の攻撃が可能だが、基本的には斬撃がおもな攻撃方法。剣のなかでも最大級のリーチがあるため、横になぎ払えば複数の敵を容易に巻き込むことが可能。強靭ダメージも高いため、ボスでなければ反撃の機会を与えずに倒すことも可能だ。ただし、狭い場所では剣が壁に弾かれることもあるので、縦への振り下ろしなどを有効に使うといい。また、ターゲットを固定していても、左スティックを入力すると、その方向に攻撃する。ターゲットを狙う場合は、攻撃時に左スティックを入力しないように。

[該当武器] ツヴァイヘンダー/グレートソード/古騎士の特大剣　ほか

特大剣の攻撃モーション例

ツヴァイヘンダー弱攻撃1

右から左へのなぎ払い。非常にベーシックなモーションで敵を巻き込みやすい。

ツヴァイヘンダー強攻撃1

大きく振りかぶっての振り下ろし。叩きつけるといった表現がしっくりくる。

ツヴァイヘンダー強攻撃2

振り下ろした剣を担ぎ上げて下から上に斬り上げる。後方への攻撃も行える。

ツヴァイヘンダー両手持ち強攻撃1

踏み込んでの突き。隙は大きいが剣の長さもあるため、非常にリーチが長い。

ツヴァイヘンダー両手持ち強攻撃2

左下から右上への斬り上げ。大抵の敵を吹き飛ばすことができる。

グレートソード両手持ち弱攻撃1

振りかぶっての縦斬り。攻撃のスピードが速く、高いダメージが期待できる。

グレートソード両手持ち弱攻撃2

上に向かっての斬り上げ。こちらも攻撃のスピードが速く、扱いやすい。

グレートソード両手持ち強攻撃2

コンパクトな振りで右上から左下へ向かって振り下ろす。振りは小さいが威力は高い。

曲剣

Curved Sword

軽やかな動きで舞うように斬りつける

スタンダードな性能を持つ直剣よりも軽量。引き斬るようなモーションが多いためリーチは短く、一撃の威力は直剣にやや劣る。しかし、攻撃のスピードが速く、スタミナの消費も少ないので、流れるような連続攻撃が行こなえる。筋力よりも技量を必要とされるものが多く、技量の高いキャラクターが扱えば高いダメージも期待できる。ただし、攻撃は斬撃のみで、鎧や硬い表皮を持つ敵には刃が通りにくく、威力が落ちてしまう。軽量なため、左右に曲剣を持つというスタイルもとりやすい。左手に持った場合、強攻撃がパリィになるので、自信があるなら狙ってみるといい。また、曲剣の組み合わせ次第では、右手武器の弱攻撃のあと左手武器の強攻撃で、強攻撃の２発目を出せる。

［該当武器］ファルシオン／傀儡の曲剣／シミター／ミルの曲剣　ほか

曲剣の攻撃モーション例

ファルシオン弱攻撃1
右から左へのなぎ払い。踏み込みもあるため、リーチもそれなりにある。

ファルシオン弱攻撃2
左から右へ真横になぎ払う。1発目よりも複数の敵にヒットさせやすい。

シミター弱攻撃2
上に垂直に斬り上げる。ファルシオンとは2発目の攻撃が異なる場合が多い。

シミター強攻撃1
左下から右上に斬り上げる。攻撃スピードは曲剣のなかでも遅い部類に入る。

シミター強攻撃2
体を回転させ、縦に2連続で斬りつける。シミタータイプの曲剣の特徴的なモーション。

二刀流弱攻撃1
右、左と交差させつつ斜めに同時に斬り下ろす。それぞれに攻撃判定がある。

二刀流弱攻撃2
二刀流弱攻撃1とは逆に、左から右の順番で斜めに切り下ろす。こちらもそれぞれに攻撃判定がある。

二刀流強攻撃
体を横に回転させつつ、左右同時になぎ払う。スタミナ消費は激しいものの威力は高い。

刀 Katana

研ぎ澄まされた刃はすべての敵を両断する

いわゆる日本刀と呼ばれるタイプの武器で、全武器種のなかでもトップクラスの技量を必要とする。その分、技量の能力補正に優れた刀が多いため、技量の高いキャラクターが扱うと凄まじい攻撃力を叩き出す。攻撃のスピードは直剣と大差なく、袈裟斬り、なぎ払い、突きといった扱いやすいモーションがほとんどで、刀身の長さからリーチにも優れている優秀な武器。だが、見た目と裏腹に大剣ほどの重量を持ち、しかも刀身が薄いためか耐久度が低い。メインとして使用するなら、修理の光粉は欠かさずに携帯しておきたい。

［該当武器］打刀/黒鉄刀　ほか

刀の攻撃モーション例

打刀弱攻撃1
右上から左下への斬り下し。狭い場所でも壁に弾かれることが少ない。

打刀弱攻撃2
左下から右上への斬り上げ。スタミナ消費も少なめで、連続使用しやすい。

打刀強攻撃1
大きく身をかがめつつ踏み込んでの突き。予備動作が大きいため攻撃スピードは遅い。

打刀強攻撃2
突きからその場で右上に刀を斬り上げる。弱攻撃同様、狭い場所でも問題なく使える。

打刀両手持ち強攻撃2
左から右へと真横になぎ払うため、側面にいる敵にも攻撃が当たりやすい。

打刀ダッシュ攻撃
ダッシュからさらに大きく踏み込んで突きをくり出す。非常に優れたリーチを誇る。

黒鉄刀強攻撃1
刀を腰に持ち、居合のような構えから真横になぎ払う。攻撃スピードはやや遅め。

黒鉄刀強攻撃2
さらに踏み込んでからの突き。踏み込み幅が大きく、離れた距離でも届きやすい。

刺剣 Thrusting Sword

愚直なまでに刺突に特化した流麗な剣

突き刺すことに特化させた剣で、その攻撃モーションは現代のフェンシングを連想させる。扱うには、筋力はあまり必要としないが、それなりの技量を要求される。刀同様、高い技量があれば、軽量な武器ながら高い攻撃力が期待できるだろう。軽量なため消費スタミナも非常に少なく、攻撃スピードも非常に速い。盾を構えたまま攻撃することができるのも大きな特徴のひとつだ。大半が突くモーションばかりでリーチのあるものがほとんどだが、その反面で側面の敵に対して無防備という弱点も併せ持つ。

［該当武器］エストック／レイピア／鎧貫き／リカールの刺剣　ほか

刺剣の攻撃モーション例

エストック弱攻撃1
腰を落とし、大きく踏み込んでの突き。ほとんどの刺剣の攻撃モーションといえる。

エストック弱攻撃2
さらにもう一歩踏み込んでの突き。高速な攻撃だが、左右に回避されすいという弱点も。

エストック強攻撃1
珍しいなぎ払いで、右から左に斬りつける。強攻撃ながらスタミナ消費も少なめ。

エストックダッシュ攻撃
ダッシュから鋭く踏み込んでの突き。

レイピア強攻撃
レイピアは刺剣のなかでもやや刀身が短いものの、右手に持ってもパリィができる。

リカールの刺剣強攻撃
3連続の高速の突きからさらに1発突きを出す。非常に華麗なモーション。

二刀流弱攻撃1
左右同時に突きを出す。刺剣の攻撃の中ではスタミナ消費が非常に激しい。

盾構え中弱攻撃
盾で受けつつ攻撃が可能。盾を構えているため、スタミナの消費も多め。

斧 Axe

無骨なフォルムながらも オーソドックスな万能武器

山賊や海賊といった荒くれ者の武器としての印象が強い斧。本作でもそのイメージにもれず、筋力を必要とした荒々しい武器に仕上がっている。直剣よりも重めで、攻撃力もやや高め。その分、攻撃のモーションは少し遅く、隙も大きくなっている。だが、なぎ払いや振り下ろしなど、モーション自体はオーソドックスなものが多いため、隙の大きさとリーチの短さに慣れてしまえば使い勝手のいい武器となりえる。また、重量が増した分、強靭ダメージも若干高めになっている。

［該当武器］ハンドアクス／バトルアクス／野盗の斧／下級兵の斧　ほか

斧の攻撃モーション例

バトルアクス弱攻撃1
斧を振りかぶり、右上から左下に斬り下ろす。踏み込みが浅く、リーチは短め。

バトルアクス弱攻撃2
左から右に水平になぎ払う。払いが大きいため、右側にいる敵を巻き込みやすい。

バトルアクス両手持ち弱攻撃1
右から左に真横になぎ払う。片手のときよりも攻撃の軌道が周囲の敵を巻き込みやすい。

バトルアクス強攻撃1
斧を振りかぶり、縦に真っ直ぐ振り下ろす。狭い場所で使っても攻撃を弾かれにくい。

バトルアクス強攻撃2
左から右へのなぎ払い。狭くない場所でなら、ここまで出し切ってしまってもいい。

二刀流弱攻撃1
左上から右下に左右同時に斬り下ろす。弱攻撃ながらスタミナ消費は激しい。

二刀流弱攻撃2
斬り下ろした方向の逆に斬り上げる。ここまででスタミナの大半を消費するだろう。

二刀流強攻撃
左上から右下に左右同時に斬り下したあと、右手の武器でさらに斬り下ろす3回攻撃。

大斧 Greataxe

超重量で敵を斬り、押し潰す

大斧は重く巨大な刀身を備えており、その重みで敵を両断する武器。非常に重いため、扱うためには高い筋力が要求されるが、高い強靭ダメージを誇る。その重量とアンバランスな重心のためかなぎ払うモーションは少なく、大抵が縦に振り下ろす動きとなっている。リーチも短いので敵を攻撃する場合は、しっかりと接近してから行いたい。両手持ちにしても攻撃スピードがほとんど落ちないので、使うならひと振りで絶大なダメージを与える両手持ちを推奨したい。また、特大剣と同じくターゲットを固定していても、左スティックを入力した方向に攻撃する点に注意。

[該当武器] グレートアクス／黒騎士の大斧　ほか

大斧の攻撃モーション例

グレートアクス弱攻撃1
斧を振りかぶり、縦に斬り下ろす。攻撃スピードも比較的速く、使いやすい。

グレートバトルアクス弱攻撃2
小さく振りかぶり、縦に斬り下ろす。踏み込みはほぼないが、攻撃スピードは速い。

グレートアクス強攻撃1
大きく踏み込んでの振り下ろし。スタミナ消費が激しいので1発での使用がメイン。

グレートアクス両手持ち弱攻撃1
左から右へのなぎ払い。リーチが短いので巻き込みは期待できないが、振りは速い。

グレートアクス両手持ち弱攻撃2
右から左へのなぎ払い。1発目よりも若干攻撃スピードが速く、2発目まで出しやすい。

グレートアクス両手持ち1
大きく踏み込んでの振り下ろし。2発目も同じように踏み込んで攻撃する。

黒騎士の大斧弱攻撃1
右から左へと水平になぎ払う。敵を巻き込みやすいが、弱攻撃の割に隙が大きい。

黒騎士の大斧弱攻撃2
左から右へのなぎ払い。大斧にしては珍しく複数の敵を攻撃しやすい。

槌 Hammer

力任せに殴り敵を粉砕する
単純明快な打撃武器

槌には刃は付いておらず、棒や鉄球の部分の重みで相手を殴るという単純な打撃武器。直剣などに比べて重量が重めになっており、大剣クラスの筋力が必要となるが、技量はあまり必要としない。ドラングレイグに出現する敵にはスケルトンなど、打撃に弱いタイプもいるので、そういうった敵には高い効果が期待できる。また、盾受けを殴って崩しやすいので、筋力に優れたキャラクターなら、サブウェポンとして用意しておいてもいいだろう。

[該当武器] クラブ／メイス／モーニングスター／強化クラブ／名工の金槌　ほか

槌の攻撃モーション例

メイス弱攻撃1
右下から左上にアッパーのように振り上げる。縦振りなので壁に当たりにくい。

メイス弱攻撃2
振り上げた勢いで腕を返し、右下へ叩きつける。攻撃スピードも速く、隙も少なめ。

メイス強攻撃1
振りかぶって右上から左下に殴りつける。踏み込みが深く、リーチも長い。

メイス強攻撃2
回転しながら右から左に殴りつける。リーチは短いので複数の敵は攻撃しにくい。

メイスダッシュ攻撃
左へのなぎ払い。ほとんど踏み込まないので、ダッシュ攻撃の割にリーチは短い。

メイス両手持ち弱攻撃1
右上から左下に殴りつける。踏み込みが浅くリーチはあまりないが、振りが速い。

メイス両手持ち弱攻撃2
右に向かってのなぎ払い。非常にリーチは短いが、1発目同様に振りは速い。

二刀流強攻撃
左上から右下に左右同時に振り下したあと、右手の武器でさらに振り下ろす3回攻撃。

大槌 Great Hammer

叩き潰すことにすべてをかけた究極の打撃武器

槌よりもさらに大きな大槌は、その巨大な質量を相手に叩きつけるというシンプルな打撃武器だ。その重量は極めて重く、全武器のなかでももっとも筋力が必要とされる。当然、筋力の能力補正値も高く、凄まじい破壊力を誇る。攻撃モーションはどれも遅く、隙も大きいものばかり。だが、ずば抜けて威力が高いうえ、敵の盾受けを崩しやすいという特徴もある。非常に重量のある武器なので、消費するスタミナも尋常ではない。息切れせずに振り回すためには、高いスタミナも要求されることになる。また、特大剣や大斧と同じく、ターゲットを固定していても左スティックを入力した方向に攻撃する。

［該当武器］ラージクラブ／異形の頭骨／古騎士の大槌　ほか

大槌の攻撃モーション例

ラージクラブ弱攻撃1

縦からの振り下ろし。弱攻撃ながら威力は高いが、振りが大きく、回避されやすい。

ラージクラブ弱攻撃2

回転しながら踏み込んでの振り下ろし。踏み込みが大きく、下がる敵にも容易に追撃できる。

ラージクラブ強攻撃1

1回転しつつ左へとなぎ払う。武器の長さがあるので周囲の敵を楽に巻き込む。

ラージクラブ強攻撃2

縦への振り下ろしで隙が大きい。大抵の敵はこれを出す前に絶命しているだろう。

ラージクラブ両手持ち弱攻撃1

左へのなぎ払い。弱攻撃ながら、ほかの武器に比べ圧倒的に攻撃スピードが遅い。

ラージクラブ両手持ち弱攻撃2

その場で左下に振り下ろす。踏み込まないこともあり、1発目より攻撃スピードは速め。

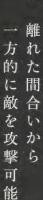
ラージクラブ両手持ち強攻撃2

2回転しつつ左に2回なぎ払う。威力もさる事ながらスタミナの消費用も尋常ではない。

ラージクラブ前強攻撃

ジャンプで飛び込みながらの振り下ろし。リーチがあり、奇襲として使うこともできる。

槍 Spear

離れた間合いから一方的に敵を攻撃可能

柄の先に刃が付いており、突いて使用する刺突武器。扱うには筋力、技量をともに要求される。武器のなかでも最長のリーチを持つため、敵の攻撃範囲外から一方的に攻撃することも可能。突く攻撃がほとんどなので、側面などに回り込まれたり複数の敵に囲まれると一転して苦戦を強いられる。盾でのガードを堅めつつ、慎重な位置取りをしたい。刺剣のように盾を構えたまま攻撃できるのも魅力だ。ただし、盾を構えながらの攻撃中に相手の攻撃を受けた場合、攻撃と盾受けの両方分のスタミナを消耗するので、スタミナの量には気を配っておくこと。

［該当武器］スピア／ウィングドスピア／パイク／黒銀の槍／ハイデの槍　ほか

槍の攻撃モーション例

スピア弱攻撃1
その場での突き。深く踏み込まないので、向かってくる敵に合わせて出しておくといい。

スピア弱攻撃2
大きく踏み込んでの突き。リーチ、攻撃スピードともに優れている。

スピア強攻撃1
右から左へのなぎ払いで広範囲を攻撃できる。複数の敵を攻撃したい場合に使う。

スピア強攻撃2
踏み込みながらの突き。非常に基本的な突きのモーションで十分なリーチを持つ。

ウィングドスピア両手持ち強攻撃1
腰を落としての渾身の突き。ウィングドスピア系の武器は突きのみでなぎ払いはない。

パイク強攻撃1
突きながらの突進で4回ヒットする。最後の1発の威力が高いが、スタミナ消費が激しい。

盾受け攻撃
刺剣と同じモーションだが、武器そのものが長いため、リーチはこちらが上回る。

二刀流1
左右の槍で同時に突く。隙も大きく、好んで使われることはあまりなさそうだ。

斧槍 Halberd

優れたリーチと状況対応力を併せ持つ万能な武器

槍のような長い柄に、斧と槍を合わせたような刃の付いた斬撃武器。同じ長柄の武器である槍よりも、さらに高い筋力を要求され、消費するスタミナ量も多い。攻撃スピードはやや遅いものの、突きとなぎ払いを併せ持つ武器が多く、敵との距離を保ったままさまざまな状況に対応できるのがこの武器の強みだ。また、斧槍によっては槍のように盾を構えての攻撃も可能と、非常に使い勝手のいい武器に仕上がっている。唯一の難点はその武器の長さから、壁に弾かれやすいという点。使うエリアさえ間違わなければ、有用な武器と言えるだろう。

［該当武器］サイズ／ハルバード／古騎士の長斧／古騎士の斧槍　ほか

斧槍の攻撃モーション例

ハルバード弱攻撃1
縦に振り下ろす。攻撃スピードこそ遅いものの、リーチが非常に長い。

ハルバード弱攻撃2
槍と同じモーションの突き。斧槍のなかでもっとも攻撃スピードが速い。

ハルバード強攻撃1
縦への振り下ろし。振りは遅いので攻撃の先端を当てるようにして使うといい。

ハルバード強攻撃2
右へのなぎ払い。斧槍の長さと相性がよく、敵をまとめて攻撃できる。

ハルバード両手持ち強攻撃
2回転しながら2度なぎ払う。非常に範囲が広く、後方にすら攻撃できる。

ダッシュ攻撃
3回転しながらのなぎ払い。凄まじいスタミナを消費するが、範囲、威力ともに優秀。

サイズ弱攻撃2
右から左への薙ぎ払い。なぎ払いに特化したタイプのため突きの攻撃はない。

盾受け攻撃
攻撃を受けつつの突き。槍よりも消費スタミナが多いため、スタミナの管理が重要。

Reaper 鎌

独特の攻撃モーションで敵を翻弄する斬撃武器

長い柄に刃が付いているという点では槍や斧槍と同じだが、突く攻撃はなく、なぎ払ったり引き込むように刈り取る攻撃が存在する斬撃武器。そのモーションは独特で、強い癖がある。扱うには高い筋力と技量が必要になる。リーチはそれなりにあるものの全体的に攻撃モーションは遅く、どちらかというと攻撃力の割には使いにくい武器である。だが、鎌特有の禍々しい見た目、モーションの虜になるプレイヤーも少なくないだろう。

［該当武器］大鎌/大ナタの鎌/円月鎌　ほか

鎌の攻撃モーション例

大鎌弱攻撃1
縦に振り下ろす。鎌の先で突き刺しているようにも見えるが、属性は斬撃。

大鎌弱攻撃2
右下に向かってのなぎ払い。攻撃スピードはなかなか優秀だが、リーチはあまりない。

大鎌強攻撃1
振り下ろしたあと、刈り取るように奥から手前に引き込むようにして斬る。

大鎌強攻撃2
左へのなぎ払い。攻撃スピードは遅いが右方向への攻撃判定はかなり広い。

大鎌両手持ち弱攻撃1
縦に振り下ろす。片手持ちの時とモーションに差はあまりないが、攻撃力は高い。

大鎌両手持ち弱攻撃2
右下に向かってのなぎ払い。敵の体を刈り取るようなモーションの攻撃。

大鎌両手持ち強攻撃1
左から右へのなぎ払い。攻撃範囲が広いものの、攻撃スピードの遅さが目立つ。

大鎌両手持ち強攻撃2
右手1本で振りかぶって斬り下ろす。攻撃スピードが非常に速いのが魅力。

双刃剣

Twinblade

双頭の刃で無数の攻撃をくり出す
華麗な斬撃武器

柄の両端に刃が付いているという特殊な斬撃武器で、中心の柄の部分を持って攻撃する。刀身がふたつあるためか重量は重い。筋力は当然の如く必要だが、扱うのも難しく高い技量も必要とされる。片手持ちではただの扱いにくい剣だが、両手持ちにすると1度に複数回の斬撃をくり出すことが可能だ。複数回攻撃可能だが、武器の攻撃力は全体的に低く設定されている。属性などを付与して攻撃力の底上げをすれば、その攻撃回数が最大の効果を発揮してくれるだろう。

［該当武器］ツインブレード　ほか

双刃剣の攻撃モーション例

ツインブレード弱攻撃1
剣を回転させながら左上に斬り上げる。派手に見えるが、攻撃回数は1回。

ツインブレード弱攻撃2
右上向かって斬り上げ。こちらも攻撃スピードはなかなか優秀だがリーチはあまりない。

ツインブレード強攻撃1
左下への切り下げ。シンプルなモーションで、直剣のように使用できる。

ツインブレード強攻撃2
踏み込みながら右下への斬撃。広範囲への攻撃が可能となっている。

ツインブレード両手持ち弱攻撃1
刀身を回転させながら1度の攻撃で敵を3回攻撃する。

ツインブレード両手待ち弱攻撃2
続けて3連続の攻撃をくり出す。3回ヒットする割にスタミナはあまり消費しない。

ツインブレード両手待ち強攻撃
弱攻撃と同様に3回連続の攻撃。こちらのほうが威力、スタミナともに高くなっている。

ツインブレード両手待ち強攻撃2
ジャンプで飛びかかりながらの斬り下ろし。振り下ろす前から攻撃判定が出現する。

鞭 Whip

敵の肉を引き裂き
苦痛を与えるための斬撃武器

本来は拷問や刑罰を与えるための器具で、戦闘にはあまり向いていない。軽量だが扱いは難しく、高い技量を必要とされる。腕のスナップを利かせ、鞭をしならせて攻撃するモーションが非常に独特で、どの攻撃も正面にしか当たらないので複数の敵を相手にする場合には注意が必要だ。鞭のメリットはリーチだけでなく、その柔軟さから敵の攻撃にパリィされないうえ、壁などに当たって攻撃が弾かれないという点だ。とはいえ、攻撃力は全般的に低いので、これで戦うにはそれなりの覚悟が必要と言えるだろう。

［該当武器］ウィップ／イバラムチ／血塗れた鞭　ほか

鞭の攻撃モーション例

ウィップ弱攻撃1
正面に振り攻撃する。リーチは非常に長いが、攻撃スピードはかなり遅い。

ウィップ弱攻撃2
逆に振りかぶって正面へ攻撃する。これもリーチは長いものの、隙が大きい。

ウィップ強攻撃1
弱攻撃とほぼ同じモーションで正面を攻撃。攻撃スピードも大差ないのでこちらを使いたい。

ウィップ強攻撃2
こちらも弱攻撃と同様のモーション。強攻撃で同様の隙ならば実用の範囲だろう。

ウィップ両手持ち強攻撃1
回転させて勢いをつけての攻撃。これも正面にのみ攻撃がヒットする。

ウィップダッシュ弱攻撃
1回転して鞭をなぎ払う。鞭の攻撃のなかで唯一といってもいい広範囲への攻撃。

二刀流弱攻撃1
右、左の順で鞭を振り正面を攻撃する。スピードが速く、手数を出しやすい。

二刀流弱攻撃2
左、右の順で鞭を振り正面を攻撃。ワンセットで出せばそれなりの火力が出る。

Claw / Fists

爪／拳

肉体を武器に敵に挑む スピードが命の武器

小手のように腕に装着するタイプの武器で、拳で殴ったり先端から伸びる爪で敵を攻撃する。非常に軽量で、その軽さは短剣とほぼ同等。最低限の筋力とそれなりの技量があれば扱える。武器の性質上、リーチは非常に短く攻撃力も低いが、スタミナの消費量は非常に少ないので敵の攻撃をかわして連続攻撃で一気にダメージを与えていける。手数の多さを活かして出血や毒といったステータス異常を付与すれば、敵に予想外のダメージを与えることもできるだろう。

［該当武器］かぎ爪／傀儡の鉤爪／作業用フック／セスタス　ほか

爪 / 拳の攻撃モーション例

かぎ爪弱攻撃1
正面への突きで攻撃。かぎ爪は爪がある分、ほかのこの系統の武器よりもリーチが長い。

かぎ爪弱攻撃2
右に振り敵を斬りつける。リーチは短いが攻撃スピードは速く、隙も非常に少ない。

かぎ爪強攻撃1
上から抉るようにして敵を攻撃する。踏み込みながらのため、一歩前の敵にも当てやすい。

かぎ爪強攻撃2
ジャンプで飛びかかり足元に爪を突き刺す。見た目は非常に派手だが、隙が非常に大きい。

セスタス強攻撃2
その場でアッパーカットを出す。隙も少なく、連続攻撃するのに使いやすい。

セスタス特殊弱攻撃
両手に装備した場合、かぎ爪などの弱攻撃から連携するとアッパーカットが出せる。

二刀流弱攻撃1
左右で連続で殴りつける。攻撃スピードが非常に速いので手数を稼ぎやすい。

二刀流強攻撃
右フック、左裏拳、右フックという3連続攻撃。攻撃範囲も広く、敵を巻き込みやすい。

Bow / Greatbow

弓／大弓

遠距離から放つ矢で敵を狙撃する射撃武器

弦を引いて矢を飛ばし、敵に当てる飛び道具で、離れた敵に対して非常に有効。扱うには技量が必要となるが、大型のものは筋力を必要とされる場合もある。対応した能力に特化していけば、遠距離から敵を即死させることも可能だ。当然、弓、大弓それぞれに対応した矢を装備しておかないと攻撃手段がないので注意しよう。両手持ちした状態で弱攻撃で左スロットの矢。強攻撃で右スロットの矢を撃つことができる。装備していない側のボタンで照準を定めることができ、ターゲットを固定できない距離でも狙うことができるほか、頭部などの急所に狙いをつけることもできる。

［該当武器］ショートボウ／ロングボウ／潮の弓／鐘守の弓／アーロンの大弓　ほか

弓の攻撃モーション例

弓の攻撃モーション

ゆっくりではあるが弓をつがえるあいだでも移動可能。下がりながら敵を攻撃できる。

大弓の攻撃モーション例

大弓の攻撃モーション

弓をつがえているあいだは移動できない。破壊力は凄まじく、敵を吹き飛ばすことも。

矢の種類

木の矢

威力は低いが安価なため気軽に使用できる。敵に攻撃を当ててをおびき寄せる場合に使うといい。

魔法の矢

魔法の力をまとった矢。魔術を使うことができなくても魔法属性の攻撃手段を得ることができる。

火矢

炎をまとった矢。炎属性を持ち、火薬樽を引火させて爆発させられる。

毒矢

毒の状態異常を蓄積させられる矢。遠距離から敵を毒にすれば、直接戦わずに倒すことも可能だ。

鉄の矢

頑丈で高い貫通力を持つ。木の矢よりも値段は張るが、攻撃手段として使うのならこちらを常用したほうがいい。

雷の矢

雷をまとった矢。雷は金属製の鎧を装備した敵などに有効。単純に威力の向上手段としても期待できる。

闇の矢

闇の炎をまとった矢。闇属性を弱点とする敵に対して用意しておくといいだろう。

切り裂き矢

出血の状態異常を蓄積させられる矢。出血状態にすれば、敵のHPを低下させられる。戦闘の前に出血にしておくことも。

大矢の種類

鉄の大矢

標準的な大矢。大弓を扱うなら、あらかじめそれなりの量を確保しておきたい。

火の大矢

炎をまとった大矢。通常の矢同様、火薬樽を爆発させられる。

雷の大矢

雷をまとった大矢。大矢そのものの威力もともなって、凄まじい攻撃力が期待できる。

破壊の大矢

装備の破壊を目的とした大矢。通常の敵ではなく、ほかのプレイヤーの装備を破壊し、戦闘を優位に進めることができる。

クロスボウ

Crossbow

遠距離から安定した火力が出せる
機械式の射撃武器

弦を固定してボルトと呼ばれる矢を飛ばす。弓とことなり、おもに筋力を必要とする。能力補正が存在しないものの、攻撃力は高めに設定されているため、最低限の能力があればいいという手軽さが売り。基本的な操作方法は弓と同じだが、弦を固定するリロードの動作時間が長めになっている。弓との大きな違いは片手で扱えるという点。あまりオススメはしないが、左右にクロスボウを装備し、二刀流にすることもできる。

［該当武器］ライトクロスボウ／ヘビークロスボウ　ほか

クロスボウの攻撃モーション例

ライトクロスボウ

クロスボウを構えて発射。発射後はリロードの動作を行う。

ライトクロスボウ両手持ち

両手でクロスボウを構えて発射する。両手持ちのときのみ、精密射撃が可能。

ライトクロスボウ二刀流

クロスボウを二刀流にして左右同時発射も可能。ロマン溢れる攻撃方法ではある。

ボルトの種類

ウッドボルト

木製のボルト。威力は低いものの非常に安価。弱い敵を相手にした場合や、敵をおびき寄せるために使うといい。

魔法のボルト

魔法の力をまとったボルト。物理攻撃力はヘビーボルトに若干劣るものの、高い魔法攻撃力が付与されている。

炎のボルト

炎をまとったボルト。魔法、雷、同様に高い攻撃力を持つ。炎の矢と同じように、火炎樽を引火させて爆発させられる。

ヘビーボルト

攻撃力が高く高い貫通力を持つ。ウッドボルトよりも値段は高めだが攻撃力は非常に高い。余裕があるならこちらをメインに。

雷のボルト

雷をまとったボルト。ボスなどの強敵を相手にする場合には、何本か用意しておきたい。

闇のボルト

闇の炎をまとったボルト。闇松脂が練り込まれている。聖職や魔法生物などの敵に有効である。

Sorcery

魔術

ソウルの力を具現化し
攻撃の手段とした魔法

杖を触媒として使うスペルで、理力を必要とする。ソウルの矢などが代表される魔術で、離れた場所から敵を攻撃する手段が非常に豊富。防具で固めた敵に対してダメージを与えやすい点も魅力だ。理力が高くなれば攻撃力の高い魔術を唱えられるだけでなく、敵を追尾して攻撃する魔術や、足音を消すなど、便利な魔術も詠唱できるようになる。ただし、強力な魔術ほど使用回数が少なくなっていくので、長期戦には予備の武器を持ち込むなどといった準備も必要だ。武器や盾を魔術で強化することもできるので、近接装備との相性も悪くない。

[使用スペル] ソウルの矢／強いソウルの矢／ソウルの太矢／強いソウルの太矢／追尾するソウルの塊／ソウルの槍／衝撃／乱れるソウルの槍／魔法の武器／強い魔法の盾／望郷／音無し／落下制御／照らす光／擬態　ほか

魔術の攻撃モーション例

ソウルの矢
ソウルを飛ばして攻撃する基本とも言える魔術。使用回数も多くスタミナ消費も少ない。

追尾するソウルの塊
敵に接近すると追尾するソウルの塊を自身にまとわせる。敵に出会うまえに使うといい。

ソウルの槍
巨大で鋭利なソウルを撃ちだす。貫通性能があり、並んだ敵をまとめて攻撃できる。

乱れるソウルの矢
細かいソウルを無数に撃ち出す。散らばって飛ぶので大きな敵に対して有効。

衝撃
ダメージのない衝撃波を出して敵をダウンさせる。

魔法の武器
武器にソウルの力を付与して攻撃力をアップする。魔法属性に弱い敵に効果が大きい。

望郷
ソウルの塊を出現させて敵を惹きつける。囮として使える。

擬態
壺や樽などに変身して敵の目を欺く。その姿のまま移動することも可能。

Miracle

奇跡

聖なる力を源とした回復手段が豊富なスペル

聖鈴を触媒として使う奇跡と呼ばれる力。信仰を必要とする。回復、生命湧きといったHPを回復させる奇跡が代表的で、覚えておけばエスト瓶などのアイテム以外の回復手段を確保できる。最低限の信仰を上げておくのもいいだろう。奇跡の多くは守備的なものが多く、旅の助けになるものが取り揃っているが、放つフォース、雷の槍といった攻撃手段も併せ持つ。魔術ほどの攻撃力はないものの、十分実用に耐え得る。また、いくつかのスペルは周囲にいる味方にも効果を発揮する。

[使用スペル] 回復／中回復／限られた大回復／生命湧き／溢れ出る生命／治療の祈り／フォース／放つフォース／天の雷鳴／雷の槍／鎮魂／魔法防護／家路／導きの言葉／敵意の感知　ほか

奇跡のモーション例

回復 少量のHPを回復する。信仰が高いほどより多くのHPを回復する。

限られた大回復 回数は少ないが多くのHPを回復できる。唱えられれば旅の危険は大きく下がるだろう。

溢れ出る生命 徐々にHPを回復していく。敵と出会うまえに使っておけば万全。

治癒の祈り 毒などの状態異常を回復できる。対応した回復アイテムがないときなどに非常に便利。

フォース 衝撃波を出して周囲の敵をよろめかせる。その隙に攻撃、逃げるといった行動をとろう。

天の雷鳴 自身の周囲に雷を落とす。強力だが発動中に接近されて攻撃されてしまうという弱点も。

雷の槍 雷でできた槍を投げて敵を攻撃する。出るまでは遅いが攻撃力は高く遠距離攻撃が可能。

敵意の感知 その場から近くにいる敵か、侵入してきた闇霊を見つけ出す奇跡。

呪術

Pyromancy

燃え盛る炎の力で敵を灰塵に帰さしめる

呪術の火を触媒として使う呪術と呼ばれる力。理力、信仰といった能力に依存せず使用できるのが特長だ。火球や大発火など、おもに炎の力を利用した攻撃的なスペルが揃っており、炎属性に弱い不死人や獣などに対しては絶大な効果を発揮する。ほかの魔法と異なり筋力や技量に特化したキャラクターでも使えるのが最大のメリット。サブ的な攻撃手段や手軽な飛び道具として利用するだけでも十分役に立つだろう。

[使用スペル] 火球／火の玉／炎の嵐／混沌の嵐／発火／大発火／薙ぎ払う炎／毒の霧／漂う火球／炎の鎚／激しい発汗／鉄の体／ぬくもりの火／身を焦がす火　ほか

呪術のモーション例

火球
代表的な呪術で小さな炎の玉を飛ばす。威力はあまりないが簡単な遠距離攻撃となる。

炎の嵐
自身の周囲に火柱を巻き上げる。発動までの隙は大きいものの、その攻撃力は目を見張る。

大発火
目の前に炎を出現させて攻撃する。攻撃の届く距離は短いが、攻撃力は非常に高い。

毒の霧
毒の霧を出現させて敵を毒状態にする。毒状態にした敵は放置しておくだけで倒せる。

漂う火球
火の玉を出現させて停滞させておく。敵が近寄ると爆発するので、トラップとして使える。

炎の鎚
離れた敵に狙いを定め、直接爆発させる。威力も高く一方的な攻撃が可能。

ぬくもりの火
触れると徐々にHPが回復する火の玉を出現させる。回復量は大きい。

身を焦がす火
自身を燃やし、周囲の敵にダメージを与える。接近して戦う場合にはおもしろい選択肢。

Hex

闇術

漆黒の闇の力で
対峙するものを畏怖させる

使用する触媒は杖か聖鈴で、使用するスペルによって触媒が異なる。しかも使用するには理力と信仰が必要なため、ほかのスペルに比べて扱うハードルは高い。おもに攻撃に関わるスペルが多いが、なかにはソウルを消費してその効果を高めたりと、代償を求められるものも存在する。厄介な点も多いが、敵を弱体化させたりと癖のあるスペルが多いのも特徴。取り入れられれば、より戦闘の幅は広がるだろう。

[使用スペル] 闇の球／闇の飛沫／闇の霧／追う者たち／死者の活性／闇の武器／失望の囁き／闇の嵐／ソウルの共鳴／ソウルの大きな共鳴／共鳴する体／共鳴する武器　ほか

闇術のモーション例

闇の球
闇の球を敵に向かって飛ばす。シンプルだが癖がなく、使いやすいスペル。

闇の飛沫
小さな闇の玉が8発広がりながら飛んでいく。接近して使うと、全弾当てることも可能。

追う者たち
敵に接近すると追尾する闇の玉を自身にまとわせる。戦闘まえに使うといいだろう。

死者の活性
敵の死体を爆発させて攻撃する。爆発しても死体は残っているので、何度でも利用できる。

闇の嵐
自身の周囲に闇の力を出現させて攻撃する。周囲を回転するため敵に安定して当たる。

ソウルの共鳴
ソウルを消費して闇の力を敵に放つ。代償にソウルを消費することで威力が上昇する。

共鳴する体
ソウルを消費して、しばらくのあいだHPの最大値を増やす。ソウルを所持していないと効果は下がる。

共鳴する武器
ソウルを消費して闇の力を武器に付与する。ソウルを所持していないと効果は下がる。

Small Shield / Shield / Greatshield

小盾/中盾/大盾

敵からの攻撃を受ける守りの要

弱攻撃で盾を構え、攻撃を受けた際のダメージを軽減する。どの程度ダメージを軽減できるか、受けた際にスタミナをどれだけ消耗するかは、盾の性能次第。盾が大きくなるほどカット率や受け能力が高くなるが、重量と必要となる筋力も上がる。また、小盾、中盾は強攻撃でパリィを行うことができ、敵の攻撃に合わせれば、大きく体勢を崩すことが可能。大盾は強攻撃でシールドバッシュを行う。どの盾も両手持ちした際に攻撃することができるが、攻撃力は低いので使う機会はないだろう。

[小盾該当武器] バックラー/スモールレザーシールド/鉄の円盾/下級兵の小盾/ターゲットシールド/傀儡の小盾/紅の円盾/蛮族の盾　ほか

[中盾該当武器] ラージレザーシールド/青の木盾/銀鷲のカイトシールド/ガーディアンシールド/古竜院の盾/正統騎士団の盾/古騎士の盾/金翼の盾/黒銀の盾/聖大樹の盾/ウッドシールド/亡者王国兵の盾/王国のカイトシールド/鐘守の盾/隷獣の盾　ほか

[大盾該当武器] 双竜の大盾/タワーシールド/古騎士の大盾　ほか

盾の攻撃モーション例

銀鷲のカイトシールド弱攻撃

ボタン長押しで盾を構える。正面からの攻撃を盾で受け、ダメージをカットする。

銀鷲のカイトシールド強攻撃

盾を振り上げ、敵の攻撃をはじく。スペルパリィの性能を持つ盾なら、スペルも弾き返せる。

銀鷲のカイトシールド両手持ち弱攻撃

盾を構えたまま踏み込んで攻撃する。リーチもなく、あまり実用的とは言えない。

銀鷲のカイトシールド両手持ち強攻撃

盾を振って攻撃する。強攻撃だが、あまり期待しないほうがいいだろう。

タワーシールド強攻撃

盾を振り降ろして攻撃する。大盾の重量を活かした攻撃だが、動作が非常に遅い。

タワーシールド両手持ち弱攻撃

盾を構えて踏み込む。弱い敵なら倒すことができるかもしれない。

タワーシールド両手持ち強攻撃1

両手に持った盾を右から左に振り抜く。物には本来の用途というものがある。

タワーシールド両手持ち強攻撃2

盾を振り上げ、地面に叩きつける。意外性のほかに何もないだろう。

壊れた折れた直剣って、折れすぎ!?

武器の話。素性を探索者にして、旅を進め、やがて朽ちた巨人の森へ行く。ある地点にいくと商人がいた。さすがに武器がダガーではなぁと、限界を感じていたオレは、別の武器でも買おうかと商品欄を眺めていた。そこには折れた直剣が売られていた。おいおい、いくらドラングレイグに来たばかりの不死だといっても、そりゃないだろ。折れた直剣って、折れてんじゃねーか。で、性能を見てみたら、なんとダガーより攻撃力が上だった。すみません折れた直剣ひとつください。

折れた直剣を手にして、周囲を探索していたら、武器が壊れそう!　と、メッセージ。いや、知ってますよ。コレ、折れてるんでしょ?　篝火へ飛び込んでなんとか回復させたが、壊れたら、折れた直剣が壊れた、となるのかな。壊れた折れた直剣。なんかロマンを感じるけどなぁ。折れてるし。

と、それもそうだが、初めて戦士を選択したときも「折れてんのかよ!」って突っ込んだっけ。

武器の強化がとてもやりやすくて大助かり。変質強化もとてもシンプルなので、これを活用しない手はない。それで、愛用のグレートソードを強化して、炎属性を付けて大暴れ。そりゃもう、強いのなんのって。調子に乗っていたら、敵ごと黒い樽にぶつけて、大爆発!　気をつけてくださいよホントに。

二刀流、クロスボウでもできるんだよ。にちょうりゅう。舌を噛みそうだが。連射ができるって凄いゾ。ボルトがそのぶん早く減るから、残量には注意しようぜ。

打刀の耐久力は40しかない。これはびっくり。耐久を上げる指輪を装備してもたかが知れている。使うなら修理の光粉は手放せない。ズバズバと斬りまくったら、陰に隠れて修理、それでまた、ズバズバと斬る。なかなかに骨の折れる武器だが、使っているとそのぶん愛着が涌いてくるんじゃないか。妙な緊張感があるという、こうゆうのも悪くないかも。でも、オレのグレソもなかなかだろ。なんだかんだ言って、また筋力にしちまったよ。

体力勝負のお供にエストをどーぞ!

INDEX

Chapter. 6

世界を巡る

【 DARK SOULS Ⅱ 導きの書 】

隙間の洞

Things Betwixt

01

02

不死の呪いからの解放というわずかな望みを胸に放浪を続け、たどり着いたドラングレイグの地。眠りから目覚めると、そこは、周囲が石柱で囲まれた円形の洞の上。遠くの空を切り裂くように、大きな縦長の青白い光が見え、闇の世界をうっすらと照らし出している。

隙間の洞は巨大な崖と崖の隙間にある小さなエリアで、大きく3つに別れている。ひとつは、洞のある地。周囲は草むらで、幾本かの細長い岩が天を支える柱のように伸びている。もうひとつは、老婆たちが住む家。光を目指し、洞から滝に架かる橋まで行くと、家の扉が見えてくる。最後は洞穴が連なった試練の森だ。老婆たちの家では、忘れかけていた自分の姿を取り戻すことになる。家を出ると篝火がある。休息をしてから、先を目指そう。途中で、この地で生きる術を学んでいくのもいいかもしれない。

Dark Souls II World

03

04

05

06

07

08

09

10

11

01　遠方より青くまばゆい光が差し込む。洞から見える、もっとも印象的な風景。空が暗いのではなく、この場所が暗いのである。

02　獣。草むらをかき分けて進み、しばらくすると小さな獣が走り回る音が聞こえてくる。犬のようでもあり、猿のようでもある。

03　道中の吊り橋から小さな滝が望める。滝は奈落の底へと落ち、闇に飲み込まれていく。調べていくと、いろいろなものが発見できる。

04　闇に浮かんだ巨木の家。人がいるらしく、入り口のランタンには灯りが着いている。孤独な旅人にとって、灯りは希望である。

05　扉。暖かに感じる光が漏れている。道を遮る位置にあるようだ。先に進むためには、ここに入るしかなさそうである。

06　三人の老婆たちと家政婦。老婆は不死であることを見抜く。どれだけの人がここを訪れたのか。希望をつなげた者はいたのだろうか？

07　人の像。眺めていると自分の姿が浮かび上がってくるという。また、亡者から生者に戻れる効果も。不死にとっては大きな希望である。

08　家を出て、篝火を過ぎると、霧がかかった洞窟がたくさんあるのが見える。立ち寄らなくても先へ進めるが、好奇心が先に立つ。

09　暗い場所では、たいまつがあると便利。たいまつの着火は、篝火で行う。道中で灯火台を見つけたら、たいまつで火をつけていこう。

10　試練の森の最後。湖のほとりに、大きなモンスターが見える。

11　切り立った高い崖の隙間の道を進んでいくと、やがて遠くから見えていた光の場所へとたどり着く。ここからが始まりである。

マデューラ

Majula

Dark Souls II World

暗がりから出ると目眩がしそうなほど強烈な夕陽と、開けた土地。崩れたアーチや、倒壊しかけた建物を見ながら進む。周囲は海。マデューラは高い崖の上にあり、大陸なのか、半島なのかはわからないが、大地の端に位置するようだ。何より目立つのは、天を突くかのような石の塔のモニュメント。麓には人がいる。その下には篝火。さらにその先で海を見つめてたたずむ女性、緑衣の巡礼（彼女にはこれからお世話になります）。ほかにも、数名の人物に出会うことができる。篝火のある地に装備や道具を売ってくれる人や鍛冶屋が集まっているのは便利。ここが旅の拠点となるだろう。探索を進めると、いくつかの通路が発見できる。目立つのは大きな縦穴だが、ほかにもふたつ。狭間の洞からの道を含めると4つのルートがある（5つめが後で判明する）。王に会うための「4つのもののソウル」。すべてがここからつながっているらしいが……。

01

02

03

04

01　海を見つめていた緑衣の巡礼は、やがて"果ての篝火"の近くに居着くようになる。回復薬のエスト瓶がもらえ、以後、能力の強化もしてくれる。導いてくれる理由も気になるが、いまは問わない。

02　鍛冶に勤しむレニガッツ。鍵を渡したあとで鍛冶の仕事を始める。修理もしてくれるので何度も立ち寄るだろう。小言も多いが親切だ。

03　商人の国ヴォルゲンから来たという防具屋マフミュラン。品揃えは少ないが、とにかく盾が欲しい。ソウルを稼いでからまた来よう。

04　塔の下のソダン。青教の勧誘をする。安全が確保できる誓約ならば結んでおく。ここで「青」と聞くと懐かしい気がするのは、なぜだ。

05　マデューラ内にあるのだが、ずいぶん後で見つけることになった大きな石版。長く見続けていると地図のように見えてくるから不思議。

06　ひっそりと佇む石碑。どうやら"覇者"の誓約が結べるらしい。強者を求める誓約らしく、警告もされるほど。祈るなら覚悟がいる。

07　人語を話す猫、シャラゴア。物知りなうえに売っている指輪も興味深い。この世界の誰もがどこか妖しげだが、これもひときわ。

08　ただの井戸。淵に石が置いてあり、水を汲めるようでもない。ときどき近くで何かがうごめく音がしているのも気になる。

09　青い大剣を持つ騎士が先に進めないと嘆いている。当然、進むが。

05

06

07

08

09

10

11

12

13

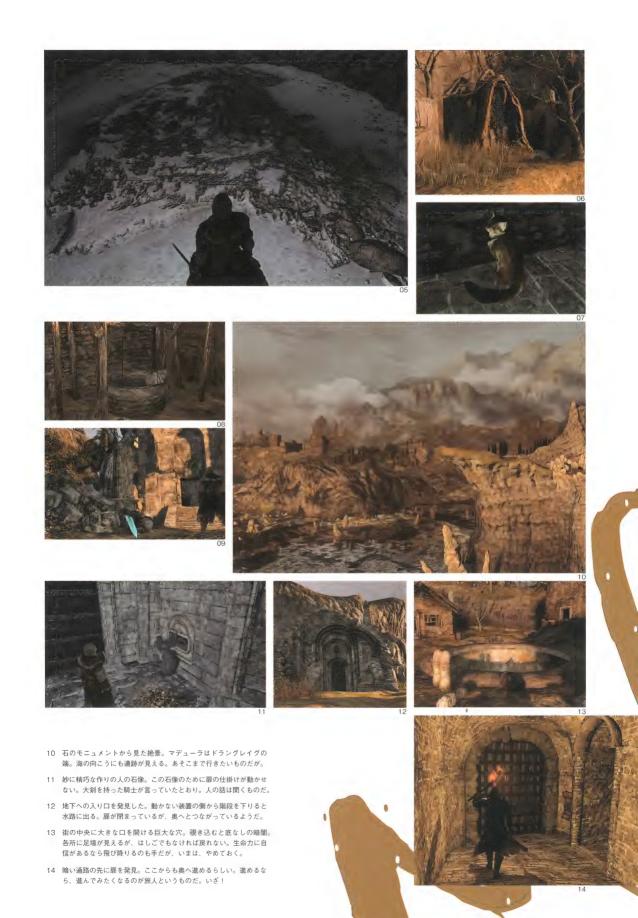
14

10　石のモニュメントから見た絶景。マデューラはドラングレイグの端。海の向こうにも遺跡が見える。あそこまで行きたいものだが。

11　妙に精巧な作りの人の石像。この石像のために扉の仕掛けが動かせない。大剣を持った騎士が言っていたとおり。人の話は聞くものだ。

12　地下への入り口を発見した。動かない装置の側から階段を下りると水路に出る。扉が閉まっているが、奥へとつながっているようだ。

13　街の中央に大きな口を開ける巨大な穴。覗き込むと底なしの暗闇。各所に足場が見えるが、はしごでもなければ戻れない。生命力に自信があるなら飛び降りるのも手だが、いまは、やめておく。

14　暗い通路の先に扉を発見。ここからも奥へ進めるらしい。進めるなら、進んでみたくなるのが旅人というものだ。いざ！

朽ちた巨人の森

Forest of Fallen Giants

01

02

03

04

05

朽ち果てた建造物に木々が這うように生い茂る“朽ちた巨人の森”。大昔の砦の跡に、亡者が徘徊している危険な地帯だ。川の流れる森を進み、砦の見張り台跡へと出る。粗末な装備を身に着けた兵士の亡者たちの中に、ハイデの騎士がいる。霧を抜けてさらに砦奥に進むと、敵も強くなり、王国兵士を主軸とした、より危険な地帯となる。砦の内部は鍵の掛かった扉が多く、複雑な構造だ。途中の篝火の側に商人がいて、買い物ができるのがありがたい。はしごから階下に下りると、昇降機が設置されているのが見えるが、そこにたどりつく道も閉ざされている。別のルートから外へ出て、回り込むことになりそうだ。多くの敵の中を慎重に進んでいくと、やがて、昇降機の裏側の扉を開けられるだろう。とりあえず階下へ。ところで、ここには商人のほかにも人がいる。会話をしておくと、いいことがあるかもしれない。

06

07

08

09

10

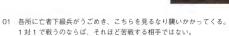
11

12

13

14

15

01　各所に亡者下級兵がうごめき、こちらを見るなり襲いかかってくる。1対1で戦うのならば、それほど苦戦する相手ではない。

02　1対多数での戦闘は避けないと危険。広い場所に出るときは周囲の状況確認が最優先。多数に気付かれたら逃げてから仕切り直す。

03　砦内には樹木と一体化している区画も。ファンタジックな光景だ。曲がり角や、部屋を覗ける場所もあるようだ。警戒は怠らない。

04　いくつかの扉を抜けると篝火があり、そばには荷物を背負った行商人メレンティラがいる。彼女に何度も話しかけると、やがて……。

05　篝火の近くには下に続く縦穴がある。下の階までは距離がありそうなので、はしごを伝って下りる。下に着いたら周囲を警戒しよう。

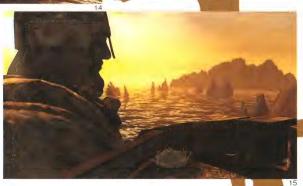
06　歪に張り出した足場が目を引く主塔付近。この砦は修理中だったのかもしれない。地上部分へ下りるなら、足場を伝って行こう。

07　砦の下部には洞窟のようなものが。地面が焼け焦げている。うかつに飛び込まないのは常識。慎重に入れば何とかなる、とも限らない。

08　屋根伝いで入った横穴で、いきなりたいへんなコトに遭遇する。この先にも重要な人物がいるのだが、探せるだろうか。

09　砦屋上の広いスペースに着くと、巨大な鳥が何者かを運んできた。その姿を見て驚愕！　いまの装備では太刀打ちできそうにない。

10　格子扉の前で座り込む男、ペイト。彼はこの先の扉は罠だと教えてくれる。白いサインろう石も入手。生きていたらまた会えるかも。

11　上から、火炎壺を投げてくる亡者兵。黒い樽が近くに置いてあるのに気がつくかどうかで、つぎの展開が決まるだろう。

12　階段を下りて暗い部屋に入ると亀の姿に似た重鉄兵の一撃！　たいまつの灯りで発見できなければ、脳天を砕かれていた。

13　物言わぬ巨人の骸。この砦を覆っている樹木は、この巨人たちの亡骸から生えているという。歴史とともに、すごい執念を感じる。

14　砦の外壁に突き刺さる巨像の剣。かつて、この国で巨人との激しい戦争があったらしい。いまは、想像することしかできないのが残念。

15　巨像の付近に鳥の巣がある。この大きさだと相当大きな親鳥がいるのかもしれない。つるつるすべすべとは違うようだが。

ハイデ大火塔

Tower of Flame

Dark Souls II World

ハイデ大火塔は、マデューラからつながるエリアのひとつ。その名に恥じない巨大な灯台や大聖堂が目を引く。海と交わる荘厳な風景は見応えがあり、ドラングレイグ中でも指折りの絶景が味わえる。ただし、建物の内部や通路以外のほとんどは水没しており、足場には注意しなくてはならない。眺めるぶんにはいいが、戦いではかなり危険な場所になるのだ。建物が大きければ、エリアにいる敵も大型。各所に巨大な騎士が待ち構えており、近づくと容赦なく攻撃をしてくる。ところで、巨大な騎士の後ろには、仕掛けがある。その仕掛けを発動させたときの美しさもこのエリアならではの見どころである。海上の区域を探索した後は下へ。無事、通路を進んでいければ、モダンなデザインの昇降機が見られるはずだ。

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

01　こちらを見るなり切りつけてくる巨大な騎士。動きは遅いが、威力の高い一撃を放つ。盾受しても、回避していても足場が気になる。

02　レバー。巨大な騎士の後ろに隠れている。いくつか数があるようだ。作動させるためには、まず奴らを倒さなければ。

03　水の落下が美しい大火塔の下部。動いているように見えるが……。

04　この地域を象徴する建物は多くない。入り口の建物と中央にあるドーム状の建物、そしてハイデ大火塔と巨大な聖堂の４つである。

05　ドーム状の建物内には３人の騎士が。囲まれるかと思ったが、後ろのふたりは通路を塞いでガードをしている。何を守っているのか？

06　大火塔とは反対側にある巨大な建物は青聖堂。このエリアとつながっている。エリア内から近寄って見るとこの迫力である。

07　大火塔に入り螺旋階段を駆け上がる。つい足を踏み外しそうになる。

08　大火塔内の篝火のそばに出現する女性、リーシュ。奇跡のすばらしさを広めるためにリンデルトからきた聖職者らしい。会話をしていると妙な違和感を覚える。奇跡のスペルは便利そうなので、少々奮発して買ってみるのもいい。

09　通路へと進入すると、かなり暗い。たいまつを使用して進む。

10　通路でも巨大な騎士が襲いかかってくる。狭いので長柄の武器や振り回す武器は壁に当たってしまう。刺突武器を使って戦う。

11　少しさまよってから、昇降機にたどり着く。さらに下へと進む。

12　篝火を発見。そこには先客が。奇妙な仮面姿の女性。話してみるとルカティエルと名乗り、この地へはソウルを求めてやってきたという。人を避けているようだがどこか寂しそうでもある。

隠れ港

No-man's Wharf

01

02

03

04

05

Dark Souls II World 5

探索を進めると、断崖をくり抜いたように地下に開ける港がある。海方向を眺めると桟橋や船着き場があり、沖に古ぼけた船が停泊しているのが見える。崖側に沿って張り付くように建物が並び、亡者が徘徊している。これまでも暗い場所は数多くあったが、隠れ港はそれ以上に暗い。足場は悪くないはずだが、この暗さが原因で足下が見えにくく、桟橋から落ちることも少なくないのである。落ちた先が浅瀬ならまだいいが、深場であれば即死だ。たいまつを手に灯火台を探しながら進むのがいいだろう。油の入った壷を投げる亡者と、火矢を射る亡者にはとくに注意。油まみれで火を着けられたら、大ダメージは必死だ。また、NPCの召喚サインや、物売り、魔法使いのNPCがいるなど、見どころが多い場所でもある。彼らとは必ず会話をしておこう。沖の船へもいけるようだが、その方法を探し出すことができるだろうか？

06

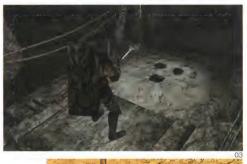
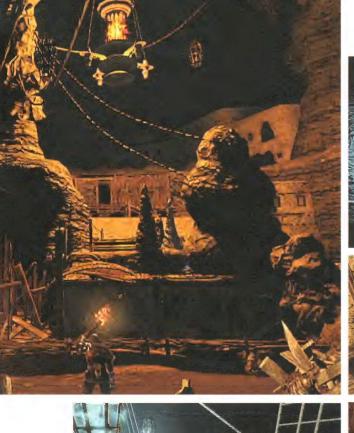
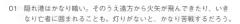
07

08

10

09

11

01　隠れ港はかなり暗い。そのうえ遠方から火矢が飛んできたり、いきなり亡者に囲まれることも。灯りがないと、かなり苦戦するだろう。

02　奇妙な音がする家屋に入ると、手の長いモンスターが潜んでいた。長いリーチがあるうえ、出血属性の高い攻撃を仕掛けてくる手強い敵。だが、明らかな弱点があるようだ。それに気がつけば……。

03　道中で何度か見かけたファロスの仕掛けがここにもある。流離人ファロスが作ったとされるカラクリだ。ファロスの石を持っているならここで使ってみるといいかもしれない。さて、何が起こるのか。

04　高台の家屋でゲルム族の商人、ガヴァランに出会う。毒に関するアイテムを売ってくれる。さらに、装備などの買い取りもするのだ。しばらくするといなくなるので、再会するまで利用不可能になる。

05　港の沖、それほど遠くない位置に船が見える。このままでは乗船できないようだが……。

06　なんとか船を呼び寄せる。作りはしっかりしていそうだが、マストはボロボロ。船内には何が？

07　寝ているうちに攻撃をするべきか。寝込みを襲うのは気が引けるが、どうせやるなら強力な一撃で手早くカタをつけたい。利用できるものは利用してみるのがいちばんいいのだが。

08　鍵が掛かった扉の向こうに召喚サインが見える。

09　召喚したルカティエルと協力し、停泊している船に進入する。ルカティエルは、なかなかに頼もしい。

10　船内を探索すると、羅針盤のようなものを発見。当然、何かが起こることまでは予想済み。触れるべきか、触れないでおくべきか。

11　低い唸りを上げて海を進む船。

忘却の牢

The Lost Bastille

Dark Souls II World

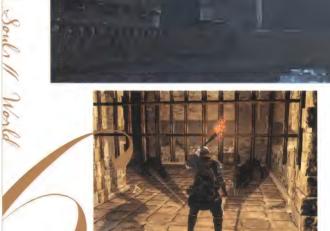
忘却の牢は、建物や塔で構成されたエリア。ここに至るルートはふたつあり、どちらから来たかで探索ルートが変化する。建物のほとんどが牢獄になっており、この地がドラングレイグと呼ばれるまえから存在すると伝えられている。当時の人々は呪われ人である不死を恐れ、捕らえて牢獄に収容していたという。なるほど牢獄らしく、建物の構造は複雑だ。各所には厳重な鉄格子や鍵のかかった扉が多く、入り組んだ階層が安易な探索を阻んでいる。一筋縄ではいかない作りなので、じっくり進んでいこう。こうまでして不死者を牢につなぐ理由を考えると恐ろしくなるが、月明かりに照らされる建物の姿は、由来とは無縁に幻想的で、美しい。ところで、このエリアにも重要人物がいる。なかでもマックダフは見逃せない。武具の属性強化を行える稀少な存在だ。会うためには、工夫が必要だが、手間をかける価値は十分あるだろう。

01

02

03

04

05

01 通路は仕掛けで動く鉄柵で仕切られている。反対側からしか開かない扉もあるが、どうやって裏手に回るのかを考えてみよう。

02 出会い頭に樽を蹴落としてくる亡者。黒い樽なので余計に危険。

03 崩壊している場所も多い。乱戦時は足を滑らせないように注意を。月明かりがあるとはいっても、やはりたいまつは必要かも知れない。

04 小さな塔の中で再びミラのルカティエルに出会う。話してみると意外な言葉が聞ける。また、どこかで会えるだろうか……。

05 警戒もせず歩いていると、すぐに大剣を持つ剣士たちに囲まれてしまう。彼らはエリート王国兵らしく、剣さばきも鋭い。

06 暗がりには敵が潜んでいることがある。扉を開けるときは、周りを確認して進入する。一気に囲まれれば篝火送りは必至である。

07 鎌を持つ亡者が狭い通路で襲いかかってくる。一撃は強烈。盾のガードで体勢を崩せば問題ないが、呪術も使うので油断はしない。

08 忘却の牢の構造は複雑。通路や屋根などから、まったく別の場所に移動できることも。高低差のある移動はとくに慎重に進もう。

06

07

08

10

09

11

12

13

09　もっとも気をつけたい相手。

10　飛び込み攻撃は、強烈な衝撃波を伴う。しかも集団で襲ってくるので厄介だ。

11　入り口が見当たらない鉄柵。上から降りている鎖が怪しいが。こういうときは回り道を探すほうが賢明。経験の積み重ねが役に立つ。

12　昇降機。ひとり乗りである。乗っている、という雰囲気にはとても見えない。このまま最下部に直行すると……。

13　入り口付近から見えていた塔が間近になった。眩い月光に目を奪われていると、上階からクロスボウに狙い撃ちされる。

狩猟の森

Huntsman's Copse

マデューラから、いずれ行けるようになるのが“狩猟の森”だ。たいまつが必須の暗い洞穴を抜けると建物がある。そこを通り抜けて先に進むと、ようやくたどり着くことができる。森というだけでも視界が悪い。そのうえ夜である。たいまつがないと周囲に潜んだ敵の発見が遅れ、奇襲されるのは免れないであろう。森に入って周囲を見ると、吊り橋が見える。その橋は向こう岸にある大きな建物につながっている。それとは別に、山に沿って進める道もあり、その先は滝へと向かっているらしい。森を中心としたエリアなので、迷いやすいと思うのだが、深い谷間で分断されていることや、橋がいくつか架かっていることで、案外、地形は覚えやすいようだ。森、深い谷のほか、洞窟もある。探索のし甲斐があるエリアである。

Dark Souls II World

01 02 03 04 05

06

07

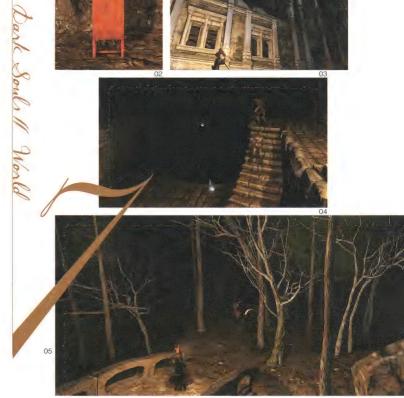
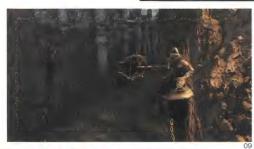
09

08

10

11

12

13

01　螺旋状の通路は真っ暗闇の中。暗い通路でぐるぐる回ると、方向感覚がおかしくなりそうになる。慌てずに慎重に歩みを進める。

02　暗闇の通路の途中、たいまつに照らされて椅子が浮かび上がる。ドラングレイグに着いてからは奇妙なものを数多く見てきたが、これはシュール。この椅子の裏側はどうなっているのか……？

03　森の入り口付近にある建物。中は真っ暗で何も見えないのだ。

04　建物の内部。入ると、案の定、亡者たちが襲いかかる。たいまつがなければ、目をとじているのと同じ。袋叩きになるかもしれない。これといったものは見当たらないが、何か仕掛けがあるのか。

05　森に入って、見上げると巨大な毒蛾が鱗粉を撒き散らしている。この森では弓矢かクロスボウ、あるいは魔法を携帯する必要がある。

06　森にはドーム状の祠のようなものがある。アイテムが見えるが、入り口がわからない。見落としている場所はないか？

07　跳ね橋。その先は崖のそばの道を進んで行くことになる。暗いうえに、盗賊の奇襲にも気をつける必要がある。

08　盗賊は木々の裏側に潜み、弓や投げナイフで攻撃をしてくる。なかにはナイフや棍棒で背後から隙を狙ってくる者もいる。

09　建物と吊り橋の方向へ足を伸ばすと、支柱の上に乗った怪人たちが待ち構えている。この先に踏み入るには相応の覚悟がいる。

10　跳ね橋付近で鍵の掛かったドームを発見。中に人影？

11　崖の途中のドーム付近は盗賊だらけ。混沌とした状況。何か大事なものでもなければ、やりきれない。

12　洞窟を発見。進入してみると、スケルトンと亡者魔術師が襲ってくる。近くに壺が見えるが、かなり危険なので近づくべきではない。

13　崖の先に滝があり、近くに建物の入り口。だが、入り口は塞がっていて進入できない。奥には何があるのか。もう少し調べてみる。

溜りの谷

Harvest Valley

風車が立ち並ぶ風景を見ると、のどかな場所にも見えるが、下を見ると有毒なガスが地面に溜まっている。文字どおりの“溜りの谷”。この地は各所で強い毒性ガスが発生し、地面を覆っている。谷間はとくにガスが厚い層になるようで、遠くから見ると水が溜まった沼のようになる。近づいてみるとわかるが、当然、水などはなく、毒の霧があるだけだ。当然亡者も徘徊している。毒を避けて進もうとすると、意外と道が限られてくる。戦いの最中、足を滑らせると毒の谷にはまり、這い上がるための足場を探して、毒霧の中をさまようことになるのだ。毒耐性が低いと数秒で毒状態になってしまうだろう。エリアは大きく３つに区切られている。最初は大沼、つぎはいくつかの小さな縦穴、最後は塔へ続く道とその下の大沼である。毒の苔玉がいくつあっても足りないので、毒耐性を高める装備を身につけたほうがよさそうである。

Dark Souls II World

01

02

03

04

05

07

06

08

09

10

01　篝火の近くでクロアーナという石売りの女性に出会った。鉱石類を売ってくれるので、以後は、武器の強化がやりやすくなるだろう。武器強化を本格化させるには、いいタイミングかもしれない。

02　毒性のガスが地面に"溜まる"、溜りの谷ならではの風景。眺めるだけなら温泉のようにも見える。泉質は毒、効用は篝火送り。近くの敵は、亡者を背負った巨人ではなく、巨人に乗った亡者である。

03　覚悟を決めて毒溜まりを抜けると、さらに毒溜り。危険を冒しても得る"物"があれば。そう信じて、毒の苔玉の予備を確認する。

04　仕掛けのある扉の前。右にあるはしごから高台へ上ってみると何かがあるかもしれないが……。

05　毒溜まりが充満する縦穴も多い。アイテムらしき物が確認できるのだが、戻ってこられる保証はない。それ以前に、長居ができない。

06　毒溜まりの穴。毒の中でもたいまつをつけてみる。

07　突如、巨人の襲撃。

08　一方通行の段差を降りると、小部屋が密集する場所を発見。亡者たちの部屋なのか。絶望の予感。

09　巨大な塔の入り口。その横にも道が続いている。道があるなら、その先を確かめる。ドラングレイグを旅する者には常識である。

10　がっしりとした亡者が毒壺を割り、突進してくる。この亡者は毒に高い耐性があるようだ。壺地帯では、巻き添えに注意したい。

土の塔
Earthen Peak

01

02

03

04

Dark Souls II World 9

溜りの谷から見えた、風車がついた巨大な塔。土壁で覆われた“土の塔”である。ここは、古代の王妃が、みずからを美しくするために毒の研究をしていた場所だという。溜りの谷から毒を運び、風車を使って、大量生産していたのかもしれない。そこかしこに毒が詰まった壺が設置されている。うかつに戦闘中に破壊でもしたらたいへんなので、溜りの谷に続いて毒耐性を高めておくのがいいだろう。塔自体は古びた作りだが、巨大な歯車や風車は健在。エネルギーが利用できるのか、トラップも多いようだ。

探索の手順としては、溜りの谷から塔へ入り、上を目指していく行程になる。ここでも途中でいろいろな人と出会えるのだが、今回はなぜか怪しい人物が多い。話をしておくことで、つぎにつなげておこう。ところで、王妃の話が気になるが、途中で戦う首なしの暗殺者。あの首の在処が気になってしかたがない。

05

06

08

07

09

10

11

12

01　塔の下層は浸水している。探索は慎重に進めていこう。

02　塔の内部。巨大な歯車が絶え間なく動き続けている。古い塔なのに機械じかけとは不思議な感じがする。

03　通路は意外と狭い。敵の奇襲にはつねに注意が必要だ。

04　奥に進むにつれ、そこかしこで首なしの暗殺者が忍び寄る。動きが素早い上にトリッキーでもある。四方八方に対して警戒しないと。

05　歯車のある空間は吹き抜けの構造だ。気になる場所が多いからといって、探索中に足場を踏み外して落下死しないように。

06　土の塔の外周部分へも移動できる。隅々まで丁寧に探索を進める。こんなところにも誰かがいる。下に見える、せり出し部分へ下りられるように、はしごを架けてくれるという。……値段が高い。

07　墓守と砂の魔術師の連携は要注意だ。墓守に気を取られていると、呪術で吹き飛ばされてしまう。うまく墓守を誘導したいところだ。

08　多数の敵に追いやられ、あわや落下かと思いきや、風車の根本まで足場があって助かる。風車の修理、点検用のものかもしれない。

09　歯車意外にも大がかりな装置が動いている。回転する軸に、ご丁寧に刃が仕込まれている。なます斬りにされるのは避けたいところだ。どうにか安全に下に降りる方法を探し出したい。

10　厳重な守りをしているだけあって、隠された宝箱をいくつも発見。入り組んだ構造を把握できれば、もっと発見できるかもしれない。

11　土の塔は、かなり痛んでいるらしく、手すりなどは叩いただけで壊れてしまう。衝撃を与えると足場も崩壊するかもしれない。敵だけではなく、自分の攻撃にも細心の注意を払う。

12　絶景。

聖人墓所

Grave of Saints

ある聖人が生涯最期の地として選んだ地下深き墓場が、ここ“聖人墓所”だ。いたる場所に死者が埋葬された、いわゆるカタコンベ＝地下墓地である。墓所をイメージすると、朽ちかけた亡者やスケルトンなどが襲ってきそうなものだが、ここの敵は大鼠。獰猛かつ神出鬼没。何もない部屋だと思っていると、いつの間にか囲まれてしまい、大ダメージを食らうことも。エリアとしては小規模で、探索で迷うことはまずないが、内部が暗いのでたいまつが必要である。ところで、このエリアの中にはファロスの仕掛けが数多く見られる。適当な仕掛けを選んでファロスの石を使用してみるのもいいが、結果がトラップである可能性があることは覚悟しておこう。ちなみに、聖人墓所のメインとなるフロアは小規模だが、さらに地下へと進むことができる。足場から足場へ。その下には、つぎのエリアが待っているようだ。

Dark Souls II World

10

01

02

03

04

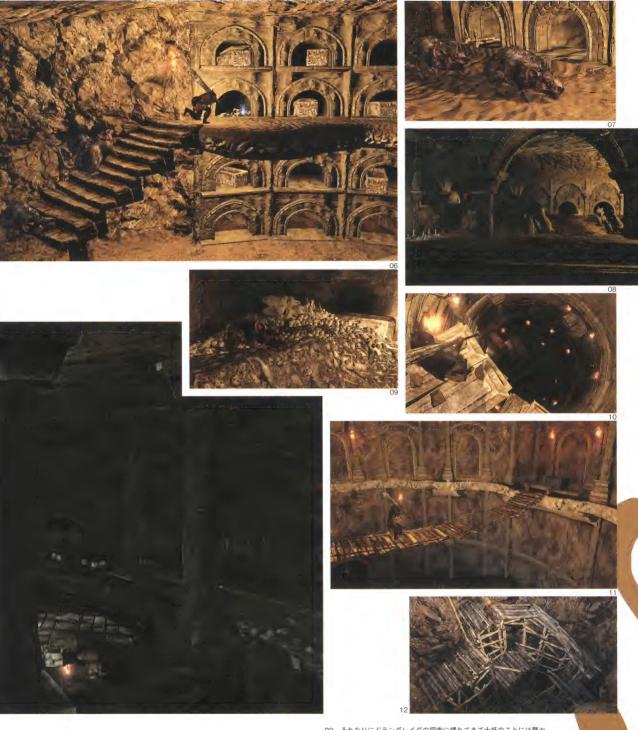
05

01 マデューラにある大きな縦穴の探索を始めることに。どのくらい深い穴なのだろうか？

02 巨大な鼠たち。いつのまにか湧き出して襲ってくるのが厄介。背後の安全を確認して戦わないと、囲まれて窮地に陥る。

03 墓所を探索していると、闇霊の侵入が発生。暗いところでの戦闘なのでかなり厄介なことに。

04 巨人のものと思われる遺骨。安らかな眠りを妨げるようで気が進まない。などと建前はさておき、アイテムを回収してしまおう。

06
07
08
09
10
11
12

05　いたるところにあるファロスの仕掛け。基本的に当たり外れの見分けかたはない。ないが、周囲をよく見ると想像できるものもある。

06　大鼠に追い回されながら駆け回る。なかなか、ゆっくりとは探索はさせてもらえないようだ。

07　大鼠は1匹いたら2匹、2匹いたら4匹いると思え。

08　何やら怪しい雰囲気の部屋が覗ける。多くの鼠の像が見える。この部屋に入る方法は？

09　それなりにドラングレイグの探索に慣れてきて大抵のことには驚かなくなったが、この鼠には驚かされてしまった。

10　墓場地帯の中にも縦穴が。小さな足場が見えるが、どうやらこの足場は下りることができそうだ。

11　宝箱が見えるが目前の足場は床が抜けている。経験上、欲を出すとろくでもない目に会うということが肌身に染みついているのだが、ついジャンプを試みる。なぜ懲りない？　それは不死者だから。

12　さらに進むと粗末な足場だらけの場所にたどり着く。ここも下へと進んで行くのだろうか。黒い闇の縦穴がどこまでも続いている。

何回死んでもよみがえる。不死というのはいい身分だね。え？　そんな気楽でいいのかだと？　そりゃ最初のころは、崖で滑り落ちそうになったら岩にしがみつこうと必至にがんばったさ。……できなかったけどな。心が折れたなんて言ってないで、死なない程度にがんばれよ。あ、死んでもよみがえるか。

AM6:00　誰もいない月の照らす道を走る。オレさまにコワイものなんてありゃしないってよ。ひぇっ！

AM11:00　バッカヤロー。樽は黒いのが危ねーんだよ。なんで、火炎壺投げてンだよ。オレを殺す気か？

PM1:00　テヒッ。いいモン見つけた。誰にも渡さねーぞ。中身は何かな。冷えたコーラとか？　まさかね。

PM3:00　吊り橋は、揺れるから苦手だわ。敵に綱を切られるんじゃねえかとドキドキ。そんで……ひぇっ！

PM6:00　篝火発見。じゃそろそろメシでも食うかな。
着火して、えっと、あれ？　座れねーぞ。イテーッ。

PM9:00　お宝があるよ。でも、溶岩だし、熱そうだし。
でも、お宝があるよん。溶岩だけどね。あ、アツッー！

絶望を焚べよ

Now Loading……

ダークソウルⅡ 導きの書

2014年3月25日　初版発行

発行人	青柳昌行
編集人	坂本武郎
編集長	林　克彦
デスク	千葉久子
業務部	森村利佐
印刷	図書印刷株式会社
発行	株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 電話　03-3238-8521（営業） http://www.kadokawa.co.jp/
企画・制作	エンタープレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（ナビダイヤル）

STAFF

企画・構成・執筆	小林寿幸
執筆	間々田　武
	篠原元貴
	山本　勉
編集協力	松井宗達
デザイン監修	川邉宏二
デザイン	一関麻衣子
監修・協力	株式会社フロム・ソフトウェア

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンタープレイン カスタマーサポート
電　話：0570-060-555（土日祝日を除く 12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp
※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-729580-3
C0076
Printed in JAPAN

ISBN978-4-04-729580-3
C0076 ¥1500E

定価 本体1500円 +税
発行：株式会社KADOKAWA

KADOKAWA
enterbrain